360 | PLAYSTATION3 | WII | GC | PS2 | XBOX | PC | DS | GBA | PSP

# Videogiochi

023 | NATALE GENNAIO 2007 | €6,00

## Nintendo Wii
L'hardware, i suoi creatori, il futuro, le funzionalità, Wii Sports, Red Steel

## PlayStation 3
Il lancio, l'online, il software, Phil Harrison, Resistance

## Xbox 360
Gears of War, Viva Piñata, Mass Effect, Splinter Cell

## Zelda
Twilight Princess, la storia, le origini della leggenda

## COSÌ VERO DA NON CREDERCI

## CONGRATULAZIONI, TI SEI GUADAGNATO IL TUO AEREO. PROSSIMA FERMATA: UN ATTERRAGGIO DI EMERGENZA NELLA GIUNGLA DEL CONGO.

E dopo questo, dovrai salvare uno scalatore infortunato sul monte Kilimanjaro. O competere con i migliori piloti durante la Red Bull Air Races. Con 23 aerei e oltre 50 missioni, hai in mano il prodotto di volo più realistico esistente al mondo. Intere città e aeroporti sono stati ricreati fedelmente, con un dettaglio grafico 16 volte superiore.
Chiamarlo semplicemente "simulatore" non rende giustizia.

(SCREENSHOT DI GIOCO REALE)

Microsoft game studios

Games for Windows

Play to win with intel Core 2 Extreme

3+ www.pegi.info

© 2006 Microsoft. Tutti i diritti riservati. Tutti i marchi e marchi registrati citati sono di proprietà delle rispettive società.

Come pronosticato (bella forza) nell'editoriale scorso e confermato nelle pagine che fanno seguito a questo, il Natale del cambiamento è arrivato potente, con decine di recensioni da fare, due nuove console da studiare, un gioco da celebrare (*Zelda: Twilight Princess*) ed uno su cui strabuzzarsi gli occhi (*Gears of War*). E **Videogiochi** è persino in anticipo sui tempi questo mese. Di poco, ma tant'è.

La scelta della copertina non è stata facile. C'è chi voleva dedicarla all'ultima avventura di Link, chi all'atteso *Gears of War*, chi a PlayStation 3 e chi a Wii. Be', si è deciso per Wii. Wii perché è un simbolo prima ancora che una nuova console, e a **Videogiochi** piacciono le copertine simboliche. Wii perché c'è *Zelda* e quindi ci sta a prescindere. Wii perché arriverà in Europa poco dopo che avrete letto queste righe e quindi PS3 può attendere.

In compenso, c'è equilibrio in questo numero. C'è tanto Wii quanto PlayStation 3. Ben tre speciali, per l'esattezza, due dedicati ai nuovi sistemi di Nintendo e Sony, e uno per capire cosa vogliono da voi e cosa offrono in cambio. C'è il titolo di punta di Microsoft (a voi decidere se si tratti di *GOW* o *Viva Piñata*) e persino l'anteprima speciale di *Mass Effect*. C'è un po' di tutto per tutti. Il vantaggio (e la maledizione) di essere bimestrali.

Ma questo è soprattutto il numero del cambiamento. Non sembra vero vedere finalmente nero su bianco le recensioni dei giochi next-gen e 'new gen' che fino al mese scorso si pensava appartenessero a chissà quale futuro remoto. Dopo anni di attesa, si chiude un ciclo e se ne apre un altro. In cantina PS2 (tanto PS3 è retrocompatibile). In cantina GameCube (tanto Wii è retrocompatibile). Il salotto rinnova il suo corredo tecnologico e pare quasi che siano già passati Natale e Capodanno. Per chi vive appresso al videogioco sono cose che capitano.

Il mondo dei videogiochi affronta il suo ennesimo nuovo inizio, quindi, e **Videogiochi** è felice di essere qui, con voi, in questo magico momento. E allora buona lettura, fedeli compagni d'avventura. E soprattutto, Buon Natale e felice anno nuovo.

# LA RIVISTA PLAYSTATION PIÙ IMITATA IN ITALIA!

[E per solo €1 in più...]

## PSM DVD

Il DVD Video con i filmati dei migliori giochi PS2 e PSP.

Future
MEDIA WITH PASSION

Videogiochi

REDAZIONE
**Andrea Minini Saldini** direttore responsabile
**Marcello Cangialosi** editor
**Simone Crosignani** associate editor
**Stefano Zurlini** grafica e impaginazione

HANNO COLLABORATO
Andrea Babich, Gianluca Belvisi, Marco B. Carbone, Matteo Bittanti, Matteo Bonassi, Fabio Bortolotti, Giuseppe De Riso, Stefano Gualeni, Roberto Magistretti, Massimo Maietti, Max Marino, Gianluca Minari, Paolo Paglianti, Erik Pede, Mattia Ravanelli, Primoz Skulj, Giacomo Talamini, Claudio Tradardi

**Una copia:** €6,00
**Una copia arretrata:** €6,00 + €4,00 di spese di spedizione
**Abbonamento:** €26,00 (6 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul conto corrente postale n°43950203 intestato a: Future Media Italy S.p.A., via Asiago 45, 20128 Milano

PUBBLICITÀ
**Future Media Italy SpA**
via Asiago 45, 20128 Milano
**Telefono** 02 2529161 r.a.
**Fax** 02 25706378
**Marco Bertolotti** direttore vendite

TRAFFICO
**Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera**
**E-mail:** traffico@futureitaly.it

AGENZIE TERRITORIALI
**MEDIAWAVE S.r.l.**
via Domenico Sansotta 97, 00144 Roma
Tel. 06 52205210 Fax 06 52277082
**NEWMEDIA NETWORK S.r.l.**
Centro Direzionale Isola F11, 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 Fax 081 7345075

EDITORE
**Future Media Italy SpA**
via Asiago 45, 20128 Milano
**Telefono** 02 2529161 r.a. Fax 02 26005520
**E-mail** videogiochi@futureitaly.it
**Web** www.gamesradar.it

**Bernardo Notarangelo** amministratore delegato
**Andrea Minini Saldini** publishing director
**Anna Tedone** responsabile diffusione
**Stefano Lisi** stefano.lisi@futureitaly.it
marketing & business development manager
**Massimo Nacci** direttore amministrativo
**Cosma Rebagliati** produzione@futureitaly.it
direttore produzione
**Stampa** Mazzucchelli S.p.A. Settimo Milanese (MI)
**Distribuzione Italia** m-dis distribuzione media S.p.A.
Tel. 02 25821 Fax 02 25825306
E-mail info@m-dis.it

Pubblicazione bimestrale registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Poste Italiane Spa. Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano. Future Publishing Limited. Tutti i diritti di riproduzione sono riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

ABBONAMENTI
Per informazioni:
tel. 02 26005517 fax 02 26005512
dal lunedì al venerdì
**E-mail** abbonamentivg@futureitaly.it

ARRETRATI
Per informazioni:
tel. 02 26005517 fax 02 26005512
dal lunedì al venerdì
**E-mail** arretrativg@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

Future Media Italy è parte di Future plc.
Future pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni attendibili, giudizi e consigli per gli acquisti e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 150 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.
Future plc è una quotata al London Stock Exchange (simbolo: FUTR).

**Roger Parry** non-executive chairman
**Stevie Spring** chief executive
**John Bowman** group finance director
Tel +44 1225 442244 www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco

**UN NUOVO INIZIO** 34
Lasciato alle spalle GameCube e sull'onda del travolgente successo di DS, Nintendo riparte alla conquista del mercato home

**THE THIRD PLACE** 48
Fra code interminabili e prenotazioni insoddisfatte, PlayStation 3 è arrivata nei negozi. Almeno quelli giapponesi e americani...

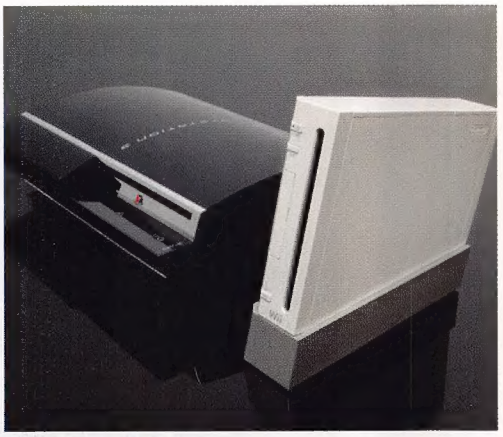
**THE LEGEND OF LINK** 64
Ad accompagnare la recensione di Twilight Princess, una rassegna sulla serie videoludica più riuscita di tutti i tempi

**MASS EFFECT** 70
BioWare si proietta nuovamente nello spazio con il suo prossimo, fantascientifico kolossal sviluppato in esclusiva per Xbox 360

# SOMMARIO

NATALE GENNAIO

## Speciali



**BLACK & WHITE** 24
PlayStation 3 e Wii fianco a fianco, per confrontarne approcci e filosofie, e per scoprire cosa ciascuna può dare al videogioco

## E inoltre...

6 Prima Pagina
Tokyo, San Francisco, Roma, Monza

18 Digitabilia
Wii have (not?) seen this before

19 Mattscape
La febbre degli archivi ludici

20 Lost in Translation
The Akihabara Wars

21 Missing in Action
Le infinite risorse dei videogiochi

22 The Anarchitect
The bycicle diaries: Volo 4536

23 Market Chief
I veri protagonisti della vendita del videogioco

130 La Storia di...
Metropolis Street Racer

138 Time Extend
Alla (ri)scoperta di Guardian Heroes

142 Forum
L'opinione dei lettori

144 Next Month
Animation nation

# SOMMARIO

CONTINUA

## Preview

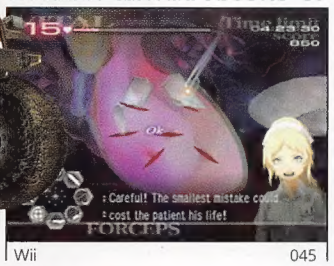

EXCITE TRUCK

Wii 044

WARIO WARE: SMOOTH MOVES

Wii 044

TRAUMA CENTER: SECOND O.

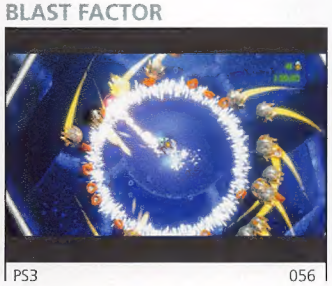



Wii 045

ELEBITS

Wii 045

BLAST FACTOR



PS3 056

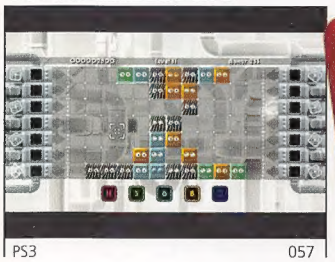
CALLING ALL CARS

PS3 056

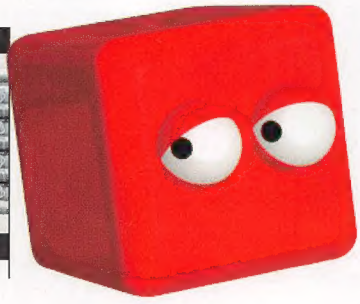
FLOW

PS3 057

GO! SWIZZLEBLOCK 2



PS3 057




## Review


THE LEGEND OF ZELDA: TP

Wii, GC 078

GEARS OF WAR

360 080

CALL OF DUTY 3

360, PS2, PS3, Xbox 088

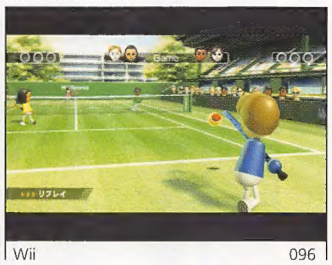
CANIS CANEM EDIT

PS2 090

RED STEEL

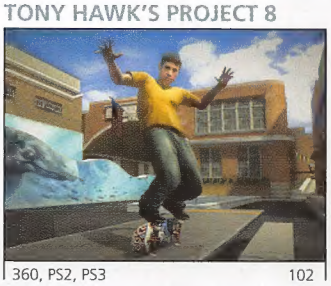
Wii 095

WII SPORTS



Wii 096

TONY HAWK'S PROJECT 8



360, PS2, PS3 102

NEED FOR SPEED: CARBON

360, GC, PC, PS2, PS3, Wii, Xbox 104

NEVERWINTER NIGHTS 2

PC 116

DARK MESSIAH OF M&M

PC 118

RESISTANCE: FALL OF MAN

PS3 082

VIVA PIÑATA

360 084

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

360, GC, PC, PS2, Xbox, Wii 086

RIDGE RACER 7

PS3 092

MS GUNDAM: TARGET IN SIGHT

PS3 093

GENJI: DAYS OF THE BLADE

PS3 094

SUPER MONKEY BALL: B. BLITZ

Wii 097

SCARFACE

PC, PS2, Xbox 098

PRO EVOLUTION SOCCER 6

360, PC, PS2, PSP 100

GUITAR HERO II

PS2 109

RAINBOW SIX: VEGAS

360, PC 111

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

PC 112

GTA: VICE CITY STORIES

PSP 122

CONTACT

DS 124

PHOENIX WRIGHT 2

DS 125

MAGICAL STARSIGN

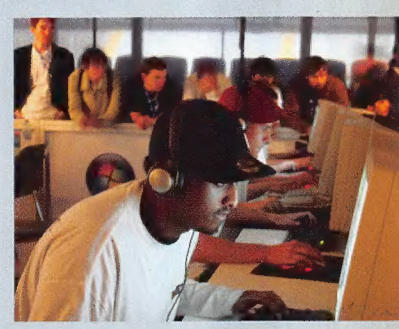
DS 126

DRAGON QUEST H.

DS 127


PRIMAPAGINA

6 **Giorni di ordinaria follia**
PlayStation 3 e Wii arrivano nei negozi. Per finire al volo su eBay


12 **Monza caput mundi**
Grazie ai World Cyber Games 2006, la città brianzola finisce sotto i riflettori

16 **Un duomo per PlayStation 3**
Le nuove frontiere del marketing, secondo Sony Computer Entertainment

16 **Letture**
'GameScapes' e 'The Meaning and Culture of GTA: Critical Essays'

ビックカメラ有楽町店 本館
PLAYSTATION 3
11.11

EVENTO

# Giorni di ordinaria follia per i lanci di PS3 e Wii

**I consumatori americani e giapponesi si sottopongono a code massacranti pur di poter mettere le mani sulle nuove macchine di Sony e Nintendo**

Ritardi, un prezzo decisamente poco abbordabile e una miriade di titoli di valore per le piattaforme già disponibili sugli scaffali dei negozi sembravano segnali evidenti che il debutto mondiale di PlayStation 3, previsto per l'11 novembre in Giappone, potesse essere un buco nell'acqua. In molti (capitanati da un Nolan Bushnell secondo cui "fra un anno [Sony] starà ancora faticando a vendere il primo milione di console") prevedevano un lancio a basso profilo per PlayStation 3, e la totale assenza di una benché minima campagna pubblicitaria da parte di SCEI sul territorio giapponese pareva confermare questa tesi. Niente di più sbagliato. Caotico, frenetico, roboante, l'esordio di PS3 ha ricordato a tutti quanto il brand name della console Sony rimanga uno degli asset di maggior valore nello scenario videoludico degli anni a venire.

Che il lancio di PlayStation 3 a Tokyo e dintorni non fosse una cosa per pochi intimi è apparso chiaro a **Videogiochi** sin dal proprio arrivo ad Akihabara nella mattina del 10 novembre, quasi 24 ore prima delle vendita delle prime macchine: ancora nessuna coda, ma tanta, troppa gente in giro per le strade di un quartiere dell'elettronica che da tempo non sembrava pervaso da una simile energia. La politica adottata dai punti vendita varia in maniera sensibile: alcuni negozi (come quelli appartenenti alla catena Tsutaya situati fuori Tokyo) hanno messo in atto un sistema di prenotazioni, distribuendo un numero altamente conservativo di buoni, così da non correre il rischio di scontentare alcun cliente; altri (come tutte le filiali di Sofmap e buona parte di quelle di Bic Camera) hanno preferito puntare su una più democratica (?) lotteria, con distribuzione dei biglietti a tutte le persone presenti di fronte al negozio alle 9.30 dell'11 novembre, estrazione dei fortunati alle 10 e vendita effettiva delle console alle 11; altri ancora hanno puntato tutto sulla filosofia del 'chi prima arriva, meglio alloggia', senza organizzare alcuna prevendita. Tutti, in ogni caso, non hanno

Un Ken Kutaragi dall'aria distrutta, ma sollevata, consegna la prima PlayStation 3 venduta al mondo a un fortunato cliente del negozio Bic Camera di Yurakucho, a Tokyo. Il fortunato cliente ritira la console e la mette nelle mani di un ancor più fortunato bagarino, che l'ha pagato circa 20.000 yen per fare la coda in sua vece

**L'esordio di PS3 ha ricordato a tutti quanto il brand name della console Sony rimanga uno degli asset di maggior valore nello scenario videoludico degli anni a venire**

La ressa di fotografi e cameraman ha contribuito a creare confusione al debutto giapponese. Negli Stati Uniti, i media sono andati a nozze con gli episodi di microcriminalità che hanno circondato il lancio di PS3 nel continente nordamericano

Viste le code chilometriche, con centinaia di persone, che affollavano i negozi dalle sigle più conosciute, diversi consumatori hanno preferito tentare la sorte aspettando l'alba dell'11 novembre di fronte a rivenditori indipendenti, magari sperduti alla periferia di Tokyo, come nel caso di questo Dorama a Shimo-Kitazawa

In molti hanno apertamente criticato la decisione di Sofmap e altre catene (come Sakuraya e alcuni punti vendita di Bic Camera) di vendere PlayStation 3 mediante una lotteria, determinata a selezionare i fortunati acquirenti. Ma i negozi hanno optato per questa soluzione per evitare le scene di panico verificatesi di fronte ad altri rivenditori e scongiurare il rischio di incidenti che avrebbero, se non altro, provocato un danno d'immagine per il punto vendita

la benché minima idea del numero di console che verrà consegnato loro: i maggiori multistore di Akihabara e Shinjuku sembrano convinti di ricevere fra le 300 e le 500 PS3 ciascuno, mentre per i rivenditori indipendenti la cifra oscilla fra le tre e le venti macchine.

In un'atmosfera tanto entropica, qualsiasi voce, informazione smozzicata o notizia più o meno veritiera assume in un istante i contorni dell'ufficialità. Quando il passaparola riporta che da Asobit City (uno dei negozi specializzati più grandi di Akihabara) arriveranno 90 macchine, un manipolo di persone afferra i propri sgabelli e forma la prima coda ufficiale di questa stagione videoludica. Non sono nemmeno le 13 del giorno antecedente il lancio. Passano solo un paio di ore e code spontanee si sono già formate di fronte a tutti i principali concorrenti di Asobit City, come il vicino Yodobashi Akiba, il punto vendita di Shibuya di Tsutaya e quello di Yurakucho di Bic Camera.

Le code sono ordinate, formate in larga parte da otaku di sesso maschile, sotto i 30 anni, armati di una copia fresca di stampa della neonata 'Famitsu PlayStation 3', seggiolino di plastica (venduto da diversi negozi della zona a meno di 10 euro) e una console con cui trascorrere la nottata (*Tekken: Dark Resurrection* per PSP in assoluto il titolo più gettonato). Col passare delle ore un nuovo tipo di folla si aggiunge agli appassionati. È una folla variopinta, composta da senzatetto, studenti e signori di mezza età, guidati in ogni momento da un manipolo di persone, costantemente al telefono. Pochi minuti sono sufficienti per inquadrare la situazione: i primi, in larga parte cinesi, non sono altro che segnaposto umani, bassa manovalanza reclutata con l'unico scopo di aggirare il limite di una console a testa, assoldati dai secondi. Su chi siano i secondi, le versioni divergono: c'è chi sostiene che siano esponenti della yakuza, chi della criminalità coreana, chi ancora semplici commercianti di Hong Kong, titolari di negozi specializzati in import. Fatto sta che code composte da qualche decina di persone diventano rapidamente serpentoni da centinaia.

Le scarse unità di polizia mandate sul posto faticano a controllare la situazione e provano a disperdere la folla, invitando tutti a ripresentarsi all'indomani mattina, ma nessuno sembra intenzionato a cedere il proprio posto, e alle forze dell'ordine non resta che osservare impotenti, affiancate dagli addetti di negozi evidentemente impreparati ad accogliere una simile fiumana di persone. Di fronte a Yodobashi Camera la tensione si taglia con un coltello e appare palese che le ore da trascorrere in attesa dell'apertura difficilmente scorreranno tranquille. E alle 20:30 la situazione degenera: seguendo un evidente segnale concordato, le persone nelle retrovie iniziano a correre furiosamente verso il negozio, calpestando e travolgendo tutto ciò che trovano sulla loro strada. Mentre tutti si affrettano a recuperare i propri zaini e i propri seggiolini, volano spintoni, gomitate e insulti, prima che la polizia provi a riportare l'ordine e a riorganizzare una fila da un altro ingresso del negozio. I risultati sono prevedibili: chi era fra i primi dieci acquirenti si trova ora oltre la centesima posizione, quella che era una fila ordinata è ora una carovana di persone pigiate come sardine, mentre sul volto di chi è chiamato a preservare l'ordine è perennemente dipinta un'espressione di panico.

**Mentre tutti si affrettano a recuperare i propri zaini, volano spintoni, gomitate e insulti, prima che la polizia provi a riportare l'ordine e a riorganizzare una fila**

Quando gli addetti di Yodobashi, verso le 23, realizzano che la coda è composta in larga parte da persone assoldate per lo scopo è troppo tardi. Qualche otaku, spazientito, abbandona la coda per tentare la fortuna in punti vendita più piccoli; qualcun

Mentre la disposizione preventiva di transenne e cordoni vari ha permesso di mantenere l'ordine in quasi tutti i punti vendita, diverse catene giapponesi sono sembrate impreparate di fronte all'orda di clienti che si è messa in coda già dal mezzogiorno del giorno antecedente il lancio. Commessi e poliziotti hanno fatto del loro meglio per mantenere l'ordine formando imbarazzanti catene umane

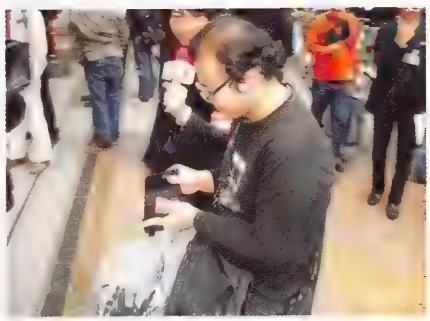
altro si rassegna nel sentire come dai megafoni dei commessi gli ordini alla folla arrivino ormai in lunga cinese; qualcun altro ancora osserva divertito come i 'capi' della malavita comunichino coi propri ragazzi col linguaggio dei gesti, per non farsi sentire dai concorrenti. Un po' meno divertente è il fatto che gli unici due buttafuori approntati da Yodobashi sembrino in ottima sintonia con i malavitosi, permettendo a più persone di infilare la coda proprio all'inizio della fila.

Solo a mezzanotte la situazione si normalizza, mediante l'ausilio di transenne in cui incanalare i compratori, con le ultime ore che scorrono via sostanzialmente senza problemi. Ma la questione dei compratori 'a contratto' si ripresenta prepotentemente quando alle ore 7 dell'11 novembre Ken Kutaragi, presidente di Sony Computer Entertainment, fa la propria apparizione di fronte a un nugolo di reporter e telecamere per consegnare di persona una PlayStation 3 al primo cliente del Bic Camera di Yurakucho. Durante l'intervista di rito ("Sei contento? È tanto che aspetti in coda? Quale giocho vuoi comprare?") risulta subito chiaro che il ragazzo non parla giapponese, non vuole comprare nessun gioco e sembra unicamente intenzionato a ritirare una console per poi uscire dal negozio e consegnarla nelle mani di un committente. Un Kutaragi sul cui volto appaiono evidenti i segni della stanchezza decide di fare buon viso a cattivo gioco, precipitandosi ad Akihabara per presenziare da Yodobashi. Mezz'ora e tutte le PlayStation 3 dei principali negozi sono andate esaurite, lasciando un senso di desolazione in chiunque visiti i negozi solo alle 8 dell'11 mattina.

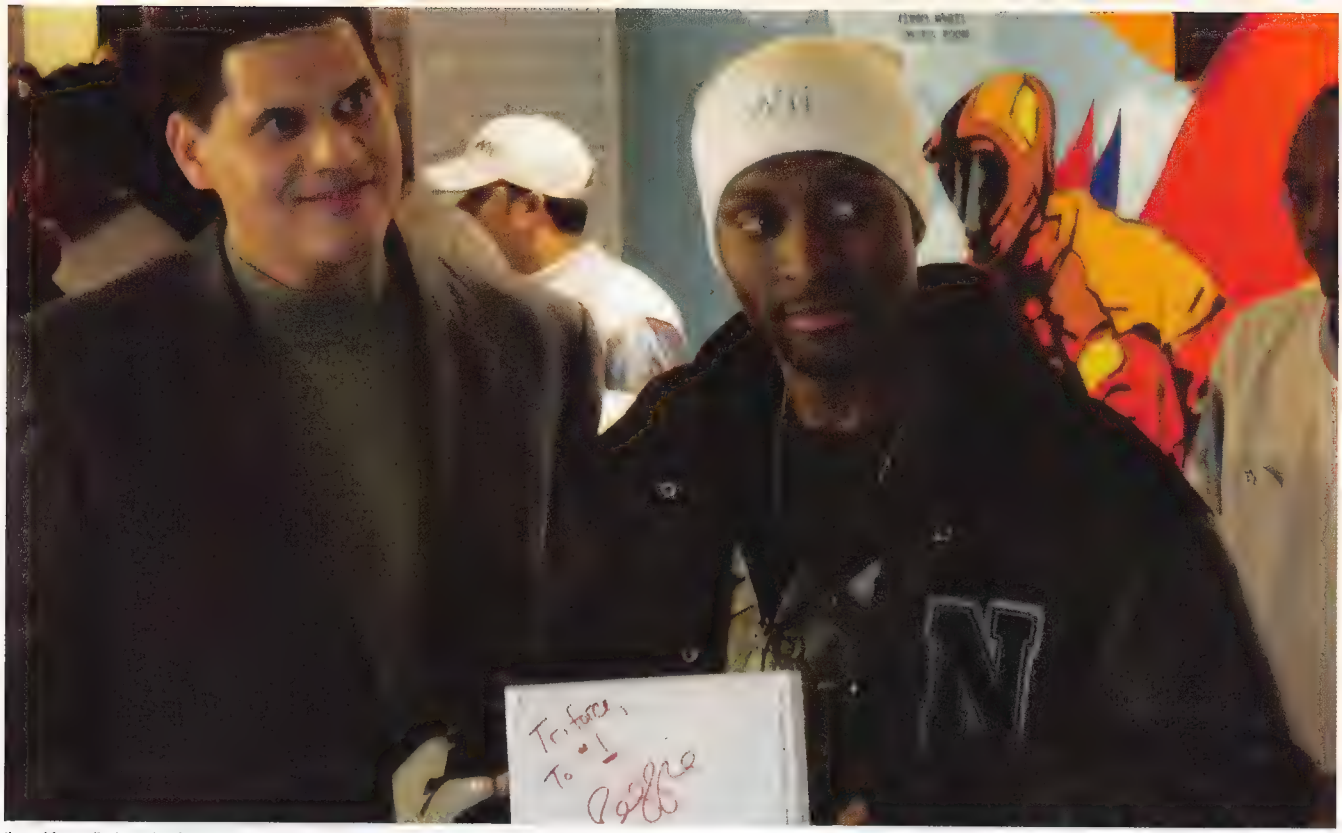
Quando la polvere si deposita, Enterbrain rivela che sono 88.400 le unità piazzate nel giorno di lancio, di cui il 62% in versione da 60GB. Poco sorprendentemente, l'attach rate non è esaltante, con poco meno di 1 gioco venduto per ogni console, ma un'analisi attenta rivela che la percentuale non è dissimile da quella che ha contrassegnato il lancio di PlayStation2. Stupisce semmai il ridotto numero di film in Blu-ray piazzati dai negozi nipponici, con una line-up di titoli ancora molto ristretta e catene importanti quali Tower Records o HMV che non hanno ancora a catalogo pellicole sul nuovo supporto, lasciando intendere che bisognerà aspettare Natale affinché ciò avvenga.

Sei giorni dopo, il pandemonio si sposta negli Stati Uniti. Nonostante la mancanza di organizzazioni mafiose, la percentuale di giocatori intenzionata a comprare la console per uso personale è sempre inferiore al buon gusto, con persone pronte a sobbarcarsi tre giorni di coda per poter rivendere la macchina immantinente su un sito d'aste online (una ricerca effettuata il 18 novembre ha rivelato oltre 4.000 PlayStation 3 in vendita su eBay, nonostante il divieto del sito a vendere la console Sony), e altre disposti a scucire fino a mille dollari per riscattare uno dei primi posti in queste code. Le 400.000 (stando alle dichiarazioni di SCEA, poco più della metà secondo gli addetti al settore) PS3 sono diventate merce talmente ricercata che diversi ladri hanno preso di mira punti vendita di Electronic Boutique e GameStop con lo scopo specifico di sottrarre qualche console, mentre altri criminali hanno concentrato la propria attenzione sui poveri acquirenti, sollevandoli dei loro averi durante la notte e provocando incidenti che nel peggiore dei casi sono sfociati in sparatorie con feriti.

Fulcro del lancio americano è stata ancora una volta New York dove una serie di celebrità fra cui il rapper Ludacris e la modella Karima Adebibe (alter ego in carne e ossa di Lara Croft) hanno accolto i primi acquirenti di PlayStation 3 insieme a un Kaz Hirai in piena forma e al numero uno di Sony in persona, Howard Stringer. I due dirigenti hanno non solo regalato la console ai primi tre clienti in coda al SonyStore nordamericano (che, fortunatamente, parlavano tutti inglese), ma hanno distribuito autografi alla folla, promettendo alla stampa che il rifornimento di PS3 sarà costante durante tutte le settimane antecedenti il Natale.



Un cartello di 'tutto esaurito' certifica che le 300 console disponibili in questo Bic Camera sono ormai nelle case di altrettanti acquirenti. Quasi tutti i negozi di Tokyo, Osaka e Nagiya hanno terminato il proprio stock di PlayStation 3 in poco meno di un'ora, lasciando con l'amaro in bocca quei giocatori che, speranzosi, si sono presentati in negozio solo la mattina di quel fatidico 11 novembre 2006



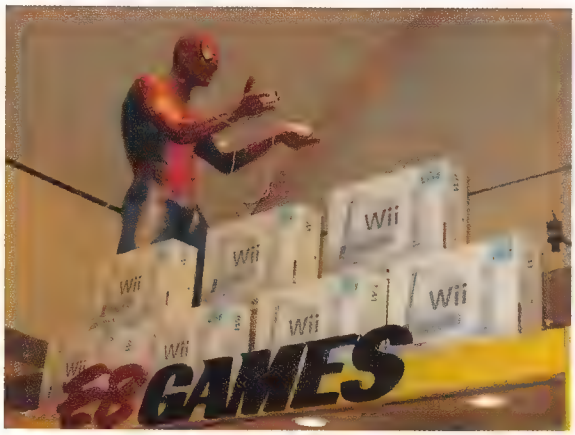
Il presidente di Nintendo of America, Reggie Fils-Aime, consegna a Isaiah Johnson di New York il primo Wii venduto ufficialmente sul territorio statunitense. Johnson è rimasto in coda per diversi giorni al fine di non perdere la pole position, arrivando a guidare alla mezzanotte del 19 novembre una fila di qualche migliaio di persone, che ha costretto la polizia a chiudere al traffico diverse strade di Manhattan

Fan Nintendo con piumini e giubbotti, fan Nintendo in felpa e maglietta a maniche lunghe; una folla delirante come se si trattasse di un Capodanno anticipato, una fila ordinata di gente desiderosa soprattutto di poter tornare a casa con una console; Reggie, George Harrison. I due cuori del lancio di Wii, New York e Manhattan, hanno vissuto l'evento in maniera radicalmente diversa e, a loro volta, assai differente dal debutto di PlayStation 3 avvenuto solo 48 ore prima

**Rispetto al marasma** e al bieco sfruttamento commerciale che hanno tristemente accompagnato il lancio di PlayStation 3, si può dire che il debutto mondiale di Wii si sia svolto sul velluto. Merito del maggior numero di unità disponibili nei negozi (con Reggie Fils-Aime, presidente di Nintendo of America, che ha assicurato raggiante la distribuzione di un milione di Wii nelle prime tre settimane di lancio)? Merito delle prenotazioni che hanno permesso a tanti appassionati di saltare la coda e ritirare in tutta calma la propria macchina la mattina del 19 novembre? Merito della presenza in massa di quello zoccolo duro di fan di Nintendo, interessati unicamente all'esperienza ludica offerta da Wii e non a realizzare facili guadagni rivendendo la propria console?

Qualunque sia la spiegazione, è innegabile che le masse umane riunite di fronte al Nintendo World e al Toys 'R' Us di Times Square, nel bel mezzo di Manhattan, attendessero la mezzanotte del 19 come se fosse Capodanno, pronte ad accogliere la nascita di Wii in un clima di festa e condivisione che ha lasciato spiazzati gli osservatori che sole 48 ore prima avevano visto la gente accapigliarsi per una PS3. Sotto la supervisione di MTV, che ha trasmesso in diretta le quattro ore antecedenti il lancio, Fils-Aime ha tenuto come suo solito le redini della serata, confermando le proprie doti di imbonitore oltre che di dirigente: l'ex-direttore marketing di NoA ha sfidato un gruppo di fan a *Wii Sports*, firmato autografi, stretto mani, posato per macchine fotografiche e telecamere, e accolto con un sorriso i 'Reggie! Reggie! Reggie!' di una folla ormai in pieno delirio. Immancabile la consegna della prima unità (con tanto di dedica) al capofila, un discepolo di *Zelda* che per tutta la serata ha ripetuto a reporter e intervistatori di chiamarsi Triforce (si è poi scoperto che il suo nome di battesimo era un più comune Isaiah).

Grazie ai differenti fusi orari, tre ore dopo i festeggiamenti si sono trasferiti sulla costa occi-




**Fils-Aime ha sfidato i fan a Wii Sports, firmato autografi, stretto mani e accolto con un sorriso i 'Reggie! Reggie! Reggie!' di una folla ormai in pieno delirio**

dentale, più precisamente nella zona pedonale antistante il parco tematico degli Universal Studios, sede di uno dei più grossi punti vendita della catena Electronic Boutique di tutta la California. Nonostante una buona presenza di folla, il clima a ovest è apparso assai più rilassato che a New York, e George Harrison, vicepresidente al marketing di NoA, ne ha approfittato per passare dietro al bancone del negozio e trasformarsi per qualche minuto in un normale commesso. Interrogato dai giornalisti sulla decisione di lanciare Wii a due soli giorni di distanza da PlayStation 3, Harrison ha sottolineato come la filosofia alla base delle due macchine sia profondamente diversa e ne faccia due prodotti non direttamente concorrenti, aggiungendo che "per Nintendo sarebbe stato deleterio perdersi i giorni antecedenti la festa del Ringraziamento", da sempre periodo di massima spesa per tutti i consumatori nordamericani. A giudicare dalla folla assiepata di fronte ai punti vendita di tutti gli Stati Uniti (e del Canada) già diverse ore prima del lancio, la sensazione è che Nintendo avrebbe potuto puntare a caso un dito sul calendario e ottenere comunque un successo fenomenale.

# ESPRIMITI NATURALMENTE.

# CON IL TUO VISO.

**LA NUOVA GENERAZIONE È VEDERE GLI AMICI A CHILOMETRI DI DISTANZA.**
Il futuro dei giochi è arrivato, e ha la faccia del tuo migliore amico. Videochatta con la tua famiglia. Personalizza la tua immagine di giocatore. Allenati con i sorrisi. Con la webcam Xbox Live™ Vision, chi ti è vicino lo è ancora di più. xbox.com

Jump in.

XBOX 360™

## CUT & PASTE

**"La storia dimostra che ai consumatori europei non dispiace [aspettare], perché finiscono per comprare tante PlayStation quanto quelli americani e giapponesi. Se non di più. In Europa, non sembra che l'uscita delle nostre piattaforme dopo Stati Uniti e Giappone influenzi ciò che provano i consumatori."**

Interrogato sul posticipo di PS3 in Europa, il vice presidente di SCE Worldwide Studios **Jamie MacDonald** spiega a GI.biz la sua particolarissima visione del consumatore europeo, evidentemente confondendo il dispiacere con la rassegnazione

"Anche se ho già una 'Sony ID', dovrei creare una nuova 'Resistance ID' per giocare online. Ora provate a pensare quanto possa diventare difficile invitare qualcuno in una partita."

**Andre Vignaud** di Xbox Live (scrivendo prima della conferma di Insomniac che *Resistance* avrebbe condiviso la lista mici del PS Network) offre la sua opinione totalmente obbiettiva sul servizio online di PlayStation 3

**"[Microsoft sta facendo] un disservizio ai suoi consumatori perché sta ignorando tutte quelle persone che hanno acquistato un sistema Xbox 360 Core. Sony non taglierebbe mai fuori i suoi consumatori dalle sue esperienze di intrattenimento solo perché non hanno acquistato il sistema di punta."**

**Dave Karakker** di SCEA offre la sua opinione totalmente obbiettiva sulla necessità dell'HDD per il Video Marketplace di Microsoft

## BOOKMARKS

**Lo staff di MMO Portal afferma di aver giocato e recensito 1.053 degli oltre 3.300 MMO elencati nel proprio sito: una mole enciclopedica di informazioni sui titoli online che spazia dai MUD più spartani alle ultime patch per *World of Warcraft*.**

**MMO Portal elenca i giochi in numerose categorie, partendo dai prodotti in fase di alpha test fino a quelli sugli scaffali dei negozi: una suddivisione utile per entrare a far parte sin dall'inizio di una comunità che potrebbe esplodere nel giro di pochi mesi. Oltre a una completezza invidiabile, il sito vanta un aggiornamento costante, caratteristica assai rara nel variegato mondo dei fansite.**

**Sito:**
**MMO Portal**
**URL:**
**http://mmo.portalsnetwork.com**

EVENTO

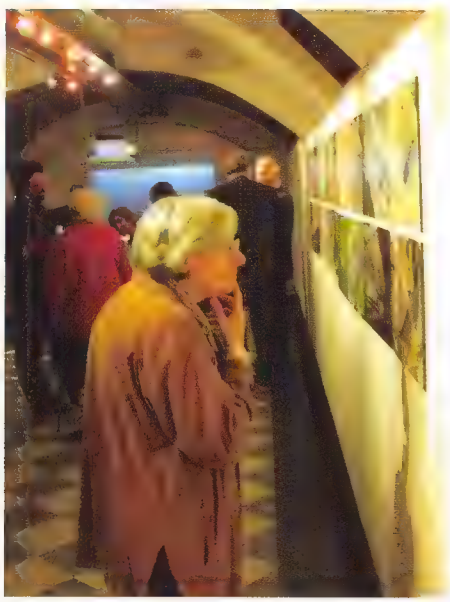
# Monza caput mundi

Partendo da una base solida come quella dei World Cyber Games 2006, la città brianzola si aggiudica per quasi due settimane il titolo di capitale mondiale del videogioco

Il dibattito sull'impossibilità di organizzare eventi e manifestazioni a sfondo videoludico in Italia troverà sicuramente nuovi spunti di discussione dopo i dieci giorni in cui Monza ha vissuto e respirato questo medium in tutte le sue forme. Grazie al trampolino di lancio della World Cyber Games Grand Final 2006, alla dedizione di numerosi appassionati del videogioco e al supporto dell'Assessorato alla Cultura del comune di Monza, sono stati diversi gli happening che hanno animato la città lombarda dal 13 al 22 ottobre scorso, per un bilancio che presenta sicuramente molte ombre, ma anche rincuoranti elementi positivi.

A dare il calcio d'inizio è stata GameScapes: Paesaggi e Città dei Videogiochi nelle Opere di Cinque Artisti Internazionali, mostra curata da Rosanna Pavoni (con la collaborazione di Matteo Bittanti, volato da San Francisco per l'inaugurazione, e Domenico Quaranta) e incentrata sulle opere di Cory Arcangel, Mauro Ceolin, Jon Haddock, Eddo Stern e Carlo Zanni. GameScapes, la cui genesi coincide con quella di 'GameScenes. L'Arte nell'Era dei Videogiochi' (Johan & Levi), volume che racchiude i lavori degli artisti sopraccitati, è riuscita nel non facile intento di richiamare un pubblico eterogeneo e formato in larga parte da adulti, le cui reazioni di fronte ad opere inusuali come il machinima 'Landlord Vigilante' di Stern (intervenuto alla mostra, insieme a Ceolin e Zanni) 'Super Mario Movie' o i seminali 'Screenshots' di Haddock andavano dal perplesso all'affascinato. Il merito principale degli organizzatori è stato quello di offrire una location non troppo ampia, permettendo al visitatore di focalizzarsi sui lavori esposti ed effettuare un rapido, ma intrigante, excursus (gratuito) in breve tempo.

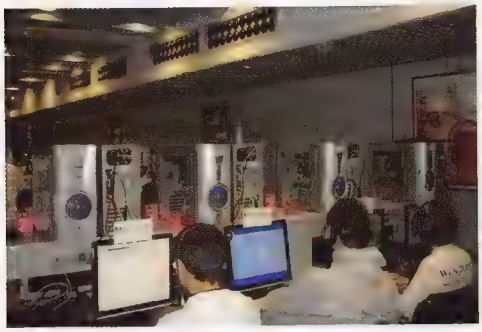
**Gli 'Screenshots' di Jon Haddock hanno la capacità di catturare lo sguardo di un osservatore ignorante in materia videoludica, ma la versatilità delle opere di Mauro Ceolin, siano esse acrilici della serie 'SolidLandscapes' che lavori interattivi in Flash come 'RGBInvaders.03' conosce ben pochi eguali nel settore**

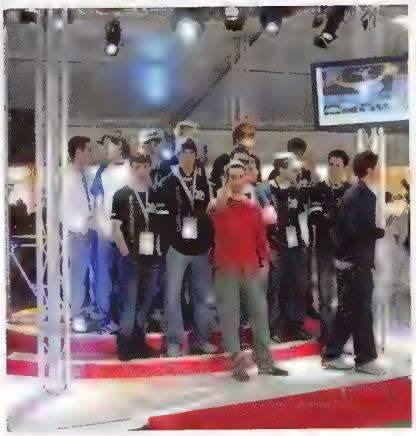


A meno di 24 ore dall'apertura di GameScapes, è toccato a Videogames History offrire ai cittadini monzesi uno scorcio poco comune su questo medium, presentando un percorso sulla storia del videogioco con hardware e software la cui quantità (e qualità) avrebbe probabilmente fatto la gioia di qualsiasi collezionista. Nonostante l'ambiguo 'in collaborazione con Gamescollection.it' presente su cartellonistica e volantini dell'evento, la riuscita di quella che avrebbe potuto essere una banale mostra di retrogaming deve molto alla disponibilità dello staff del sito sopraccitato. Capitanato da **Federico Salerno**, il volonteroso team di Gamescollection.it ha letteralmente accompagnato per mano ogni visitatore della mostra, permettendo di provare in prima persona console che molti avevano visto solo in qualche rivista d'epoca (o su eBay) e prestandosi costantemente a spiegazioni e partite estemporanee con i titoli più impensabili. Sebbene l'Odyssey custodito sotto vetro abbia solleticato l'attenzione dei più, è impossibile non citare la presenza di pubblicità d'epoca proiettate all'ingresso della sala, con un Cesare Cadeo che decantava le lodi di un dimenticato Game Gear ad accogliere **Videogiochi** nella sua visita. "Di sicuro l'evento si rifarà, ma ampliando gli spazi e mostrando ancor più materiale", ha dichiarato un Salerno evidentemente compiaciuto. "Vedere bambini appassionarsi con *Pong* o l'Atari 2600 è qualcosa di impagabile".

Nemmeno il tempo di gioire per la buona riuscita di GameSpaces e Videogames History e, gelata come il clima che ha contraddistinto Monza a metà ottobre, è arrivata la prima doccia fredda. La serata del 20 prevedeva infatti un concerto di Micromusic nella centralissima Piazza del Duomo, con artisti come TonyLight (Antonio

Le strutture dell'Autodromo di Monza hanno ospitato senza problemi le partite dei World Cyber Games: i match più importanti sono stati trasmessi e commentati direttamente da un palco montato nei paddock





Nonostante la modesta affluenza di pubblico, la soddisfazione degli atleti giunti a medaglia è stata notevole. Difficile immaginare in quali condizioni siano arrivati a casa molti di loro, dopo una simile maratona e svariate ore di aereo

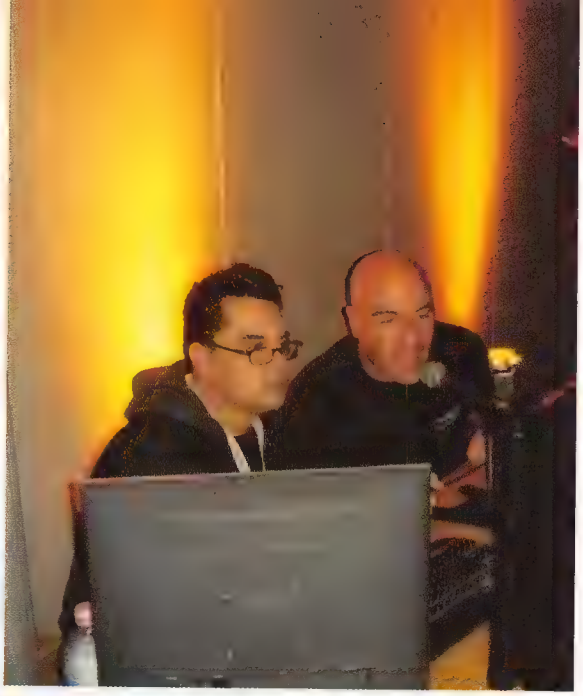
Cavadini), Gecco (Carlo Minucci), Nrgiga e la partecipazione speciale di Bacalao, esponente di spicco a livello internazionale della game music. Il concerto, organizzato da **Pierluigi Casolari** e Lilium Produzioni, ha avuto un esito imprevisto, quando, dopo soli 40 minuti, i rappresentanti del comune di Monza hanno chiesto la sospensione dello show per la presenza di poco pubblico. E questo, come scrive lo stesso Casolari sul suo blog, "nonostante la volontà dei micromusicisti e degli organizzatori del concerto di proseguire la serata. La piazza, giusto a titolo di cronaca, non era vuota. Erano presenti parecchie decine di persone e nonostante la serata fredda e il tempo incerto erano in piazza anche parecchi giocatori dei tornei".

Se la serata di Micromusic non ha avuto buon esito, ancor più negativo si può considerare il risultato dell'evento clou, quei World Cyber Games pubblicizzati con cospicue affissioni a Milano e dintorni. Vale la pena innanzitutto inquadrare l'evento: alla finale dei WCG (volgarmente conosciuti come le Olimpiadi del videogioco), svoltasi dal 18 al 22 ottobre presso l'Autodromo di Monza, hanno partecipato oltre settecento giocatori provenienti da tutto il mondo. Una massa di agonisti di mouse, tastiera e joypad che ha dovuto battere la concorrenza di oltre quindicimila partecipanti alle finali nazionali, organizzate in oltre settanta Paesi. Fin dalla prima edizione, il nome dei WCG è sempre stato legato a doppio filo a quello di Samsung, azienda leader di una nazione in cui i videogiochi intesi come sport competitivo godono di una popolarità senza pari e dove la diffusione dei PC è tra le più alte al mondo. La forte presenza di Samsung in patria e all'estero non solo ha posto le basi per realizzare una manifestazione di portata mondiale, ma ha avuto l'effetto di escludere Sony (diretto concorrente in ambito tecnologico) dal novero degli sponsor ufficiali. Così, totalmente assenti le piattaforme PlayStation, fra gli otto titoli in concorso quest'anno, sei erano per PC e due (*Dead or Alive 4* e *Project Gotham Racing 3*) per Xbox 360.

**La scarsa promozione a livello televisivo, il pagamento del biglietto d'ingresso e tre giorni di maltempo su cinque hanno generato un flop di proporzioni epocali**

La gestazione dell'evento monzese ha alle spalle una storia tutt'altro che banale. Per anni lo staff di NGI, forte degli ottimi rapporti con Samsung nelle vesti di organizzatore delle qualificazioni italiane, ha fatto il possibile perché il Gran Finale si svolgesse in Italia. Dopo il palleggio tra Corea e Stati Uniti, è quindi toccato a una nazione europea, e l'Italia, grazie all'interessamento di cui sopra, è riuscita a prevalere sui concorrenti, nonostante la candidatura di pretendenti molto titolate. Parte del merito va assegnata anche al Comune di Monza che ha concesso l'utilizzo dell'Autodromo, una struttura che, sulla carta, avrebbe dovuto fare da cornice perfetta per l'evento. Purtroppo, una volta stabiliti tempi e modalità di esecuzione, Samsung ha voluto occuparsi completamente della gestione della macchina organizzativa, senza coinvolgere i partner italiani. Tra i motivi del contendere, la decisione presa da Samsung di imporre il pagamento di un biglietto d'ingresso ai visitatori dei WCG, policy ritenuta da molti inopportuna per una manifestazione che dovrebbe far conoscere il gaming competitivo alle masse. L'Italia non è certo la Corea del Sud e i dubbi sulla possibile partecipazione del pubblico alla manifestazione hanno trovato conferma nell'effettiva affluenza

Fra locandine promozionali, filmati pubblicitari d'epoca e vetrine traboccanti di materiale di ogni era videoludica possibile, era davvero difficile decidere dove posare lo sguardo alla mostra Videogames History. In molti hanno saggiamente optato per una tranquilla sfida a *Pong*



**Il miglior padiglione dei WCG è risultato senza dubbio quello di Creative (a sinistra), grazie alla continua organizzazione di tornei per i titoli multiplayer PC più gettonati. Lo stand ha costituito un accogliente riparo per i visitatori, martellati dalla pioggia per la quasi totalità della manifestazione. Il maltempo ha complicato gli spostamenti, già non agevoli, fra Monza, Milano e i suoi aeroporti**

all'evento, disastrosa sotto ogni punto di vista. Tra i principali imputati anche la scelta di una location notevolmente decentrata come quella dell'Autodromo di Monza. Pur rispondendo ai requisiti strutturali di connettività, spazio per un palco e stand degli sponsor, la palazzina box non è proprio una zona di passaggio in grado di attirare curiosi a ogni ora del giorno come potrebbe accadere nel centro di una grande città. La scarsa promozione a livello televisivo, il pagamento del biglietto d'ingresso e tre giorni di maltempo su cinque hanno quindi generato un flop di proporzioni epocali. Il contenuto interesse delle maggiori TV italiane e la scarsa competenza della stampa generalista per tutto quanto è videogioco hanno fatto il resto. Unica eccezione in questo panorama desolante Sky, che ha trasmesso interviste a giocatori, esibizioni in diretta e fornito la copertura alle partite di maggiore importanza.

Passando dalla cornice al quadro vero e proprio, ovvero le competizioni, anche quest'edizione non ha mostrato particolari novità nell'approccio dei giocatori. Il professionismo è ormai una realtà affermata, con parecchie decine di giocatori che a vari livelli girano il mondo per accaparrarsi i montepremi delle competizioni più ricche. Un palcoscenico molto appetitoso per la visibilità dei vari sponsor, alla faccia dello spirito decubertiniano che dovrebbe animare questo genere di competizioni. A onor del vero, le prime edizioni dei World Cyber Games prevedevano bassissimi premi in denaro per i vincitori, tanto che i migliori singoli e team di ogni disciplina snobbarono ripetutamente la mainfestazione fino al 2004. Quando Samsung e gli altri sponsor decisero però di aprire il portafoglio, in un colpo solo i migliori team di *Counterstrike* si trasformarono nella squadra nazionale del proprio Paese. Merito dell'amor patrio o di montepremi medi da diecimila dollari a giocatore? Ai lettori la prevedibile risposta.

**In mezzo a tante note negative, è quasi obbligatorio levarsi il cappello di fronte all'ottima copertura televisiva dedicata da Sky ai World Cyber Games**

Senza particolari stravolgimenti di pronostico, i soliti noti hanno fatto man bassa di medaglie grazie a una preparazione mentale da far invidia a quella di un maratoneta. In cima al tetto del mondo (e non poteva essere diversamente vista la quantità di denaro investita) si è piazzta la Corea del Sud: grazie ai due ori ottenuti con *Starcraft* e *Dawn of War,* la nazione asiatica ha confermato il proprio strapotere per quanto riguarda i giochi di strategia in tempo reale. Il bottino avrebbe potuto essere ancora più ghiotto se un giocatore cinese non si fosse intromesso per guastare i già tesi rapporti diplomatici della regione, soffiando ai coreani l'oro di *Warcraft III*. Resta tuttavia sospetta la presenza di ben tre RTS, genere in cui i giocatori occidentali non sembrano avere grandi speranze.

Restando sempre in ambito PC, in pochi avrebbero firmato una vittoria della squadra polacca di *Counterstrike*, i Pentagram, contro i fortissimi Ninjas in Pijamas svedesi. Quest'ultimi, dopo aver spedito a casa gli americani in un quarto di finale da trapianto di cuore artificiale, si sono presentati alla finalissima con la sensazione di avere già in tasca i sessantamila dollari del primo premio. E invece il team polacco ha spiazzato tutti grazie ad una prestazione perfetta e a tattiche innovative che gli hanno valso il gradino più alto del podio. *Need For Speed: Most Wanted* è stato un affare privato tra russi, mentre l'ironia della sorte ha voluto che un giocatore tedesco venisse a vincere il campionato del mondo di *FIFA* proprio sul suolo italiano.

In quest'ecatombe per la nazione nostrana, con tutti i giocatori eliminati durante la prima fase a gironi, l'unico italiano ad aver salvato l'onore del tricolore è stato Alessandro 'Stermy' Avallone, il giovane talento ligure da tutti ritenuto il miglior player italiano quando si parla di sparatutto in prima persona ai massimi livelli. Nel torneo a invito dedicato a *Quake 4*, Avallone si è classificato terzo, a conferma del suo ottimo stato di forma. Poco altro rimane da dire sulla nazionale azzurra, se non che la mancanza di una preparazione ad altissimi livelli figlia di munifici sponsor condiziona, e continuerà probabilmente a condizionare, le prestazioni dei suoi componenti. L'assenza di sponsor desiderosi di portare l'Italia nelle posizioni di prestigio del medagliere dei World Cyber Games rispecchia pienamente l'attuale situazione di mercato italiana. Difficile pretende di confrontarsi immediatamente con Corea, Stati Uniti o paesi nordici, ma evitare sonore batoste per mano dell'Azerbaijan non sarebbe un traguardo disdicevole, almeno nell'immediato.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

È in edicola dal 5 dicembre con il GIOCO COMPLETO

DA NON PERDERE! LA RECENSIONE DI NEED FOR SPEED CARBON

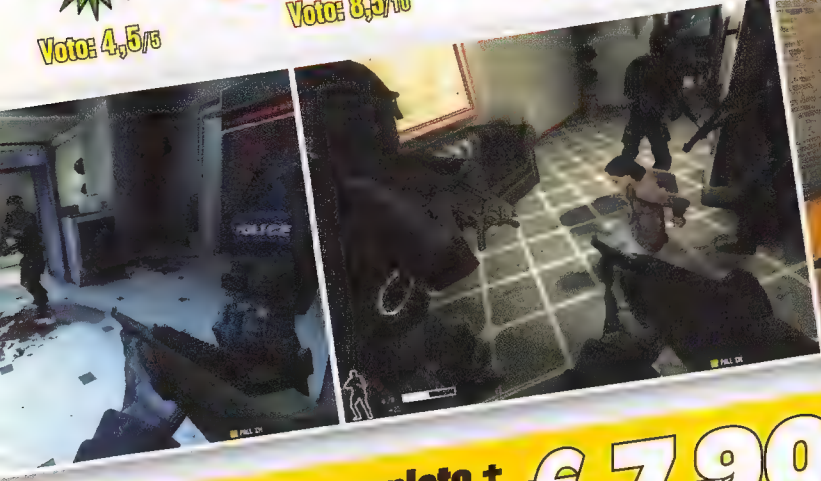
# SWAT 4

**Adrenalina alle stelle e situazioni esplosive, nelle missioni della squadra di polizia più famosa al mondo!**

Voto: 4,5/5

GAMESPOT Voto: 8,5/10

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER Voto: 8½



Rivista + gioco completo + DVD Demo da 8 GB a soli € 7,90

Rivista + gioco completo + CD Demo a soli € 6,90

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER BUDGET

Anche in versione Budget con allegato

**STARTOPIA**

al prezzo eccezionale di € 3,90

LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTA IN ITALIA

Future MEDIA WITH PASSION

NEWS

# Un duomo per PlayStation 3

**Costantemente alla ricerca di nuove location esclusive in cui presentare i propri prodotti, SCE Italia riserva a PS3 un intero appartamento**

Da sempre all'avanguardia per tutto ciò che riguarda marketing e pubbliche relazioni, Sony Computer Entertainment Europe ha scelto di svelare PS3 ad operatori e giornalisti del settore mediante un'iniziativa con pochi precedenti in ambito videoludico: anziché puntare su una location in cui mostrare la macchina per un paio di giorni (o per poche ore, nel peggiore dei casi), SCEE ha individuato diverse strutture sul suolo europeo che potessero fare, per numerose settimane di fila, da showcase raffinato ed esclusivo (l'ingresso è riservato ai possessori di invito) alla sua ultima console.

La strategia non rappresenta certo una novità assoluta in ambito consumer, ma l'idea merita comunque un plauso e la menzione in queste pagine per la perfetta esecuzione. Contrariamente a quanto sarebbe stato lecito aspettarsi con un'industria italiana e con la maggior parte dei media dislocati a Milano e dintorni, la filiale nostrana di Sony Computer Entertainment ha approntato in piena Trastevere il suo PS3Dome. La scelta della capitale trova giustificazione nello splendido loft adibito a 'casa di PlayStation' individuato dal management di SCE Italia: concepito e arredato dal designer Patrizio Romano Paris, l'appartamento trae ispirazione dalle antiche ville imperiali, con una coreografica piscina a fare da cuore della magione, ed è stato premiato dalle più quotate riviste di architettura come una delle 100 abitazioni più belle del Vecchio Continente.

I fortunati visitatori del PS3Dome hanno così potuto non solo provare la console in una location unica nel suo genere e, grazie al numero chiuso di invitati, costantemente priva della folla che caratterizza solitamente queste presentazioni, ma raffrontare il design (non da tutti facilmente digeribile) di PS3 a quello delle ultime creazioni di Sony, come i notebook Vaio della serie AR, dotati di lettore Blu-ray, oltre che ammirare le opere di artisti quotati come Arnaldo Pomodoro e Schifani che adornano il loft romano. Un appuntamento imperdibile per tutti i seguaci della filosofia di vita 'io c'ero e tu no'.

**L'unico problema di un appartamento simile sembra rappresentato dall'impossibilità di lanciare Sixaxis per la frustrazione: un solo tiro mal assestato potrebbe causare danni per decine di migliaia di euro**

## Continue

Videogioco è cultura globale. Non andrebbe controllato

Accendere una nuova console è un'esperienza affascinante

I sistemi di nuova generazione finalmente in campo. O quasi

## Quit

Fare 19 ore di fila per una console. Sotto la pioggia

Nintendo, abbiamo capito, davvero. Non ti faremo causa

Almeno il salotto è libero dai cavi dei controller

**THE MEANING AND CULTURE OF GRAND THEFT AUTO: CRITICAL ESSAYS**

Seguendo la formula delle collane editoriali nostrane, 'Ludologica' e 'Videoludica', l'editore americano McFarland propone una splendida raccolta di saggi critici curata da Nate Garrelts su una delle serie di maggior successo critico e commerciale degli ultimi anni, *Grand Theft Auto* di Rockstar Games. Incentrato su *GTAIII*, *Vice City* e *San Andreas*, il libro è suddiviso in due sezioni. Nella prima vengono esaminate in dettaglio le questioni di carattere legislativo, estetico e politico legate a *Grand Theft Auto*: il contesto, insomma. Tra i temi trattati spicca il caso 'Hot Coffee', il mod a luci rosse che ha suscitato veementi reazioni da parte del pubblico, la censura di *GTAIII* in Australia, le strategie di rappresentazione delle minoranze etniche all'interno del gioco, e il tema della violenza simulata, che oscilla tra il grottesco e il carnevalesco. Nella seconda parte, vengono invece discusse le implicazioni squisitamente ludiche della serie: il testo. Tra i saggi più interessanti spiccano un'analisi approfondita dell'estetica urbana di *GTA*, forme di gameplay sovversive ed emergenti, la nozione di 'cruising' in San Andreas, l'esperienza dello spazio in Los Santos e Vice City, nonché la creazione del sé virtuale nella dimensione digitale. Quattordici saggi scritti da alcune firme note della ludologia, infiniti spunti di riflessione. 'The Meaning and Culture of Grand Theft Auto' è uno strumento indispensabile per chiunque voglia studiare un videogame che ha trasceso la dimensione ludica, imponendosi come un fenomeno della cultura pop a tutti gli effetti. L'antologia curata da Nate Garrelts conferma che i game studies stanno rapidamente diventando uno degli ambiti di ricerca accademica più stimolanti.

**GAMESCENES: ART IN THE AGE OF VIDEOGAMES**

Esitono decine di libri là fuori che esaminano il videogioco da ogni angolazione concepibile. Come fenomeno culturale, come opera d'arte, come meccanismo ludico, come prodotto commerciale o come semplice progetto informatico. GameScenes, invece, non fa niente di tutto questo. Curato da Matteo Bittanti e Domenico Quaranta, questo volume illustrato, bilingue (italiano/inglese) e dallo spessore considerevole getta uno sguardo sul videogioco attraverso gli occhi di oltre trenta artisti della Game Art. Cos'è la Game Art? "Qualsiasi artefatto nei quali i giochi digitali hanno svolto un ruolo cruciale nella creazione, produzione e/o esibizione dell'artefatto stesso", risponde la prefazione di Bittanti. Dai dipinti sfumati di Miltos Manetas a quelli isometrici di Jon Haddock e Totto Renna, dai fotomontaggi di Aram Bartholl ai 'fake screenshots' di Brody Condon ai ritratti di videogiocatori di Todd Deutsch, Beate Geissler e Oliver Sann, le maggiori (ma anche le meno note) opere riconducibili alla Game Art sono qui raccolte, spiegate, raccontate, con immagini, biografie e minisaggi. È una lettura interessante ed unica per coerenza e completezza, capace di gettare buona luce su un fenomeno oscuro ai più, ma che da un lato incuriosisce per la sua eccentricità e dall'altro affascina per la familiarità, agli occhi di un videogiocatore, dei suoi codici di comunicazione. Non sarà propriamente un libro *sui* videogiochi, né sui videogiochi come forma d'arte, ma di certo merita l'indagine di chiunque sia appassionato o anche solo incuriosito da questo nuovo medium. Per capire non tanto il videogioco in sé, ma come questo stia cambiando il modo di vedere il mondo.

# Shhh!

## Non ditelo a nessuno ma i ragazzi di GR si danno da fare...

# gamesradar.it

Nell'ultimo mese **300 NOTIZIE** inedite, oltre **70 RECENSIONI** e **ARTICOLI**
**5 REDAZIONI** al lavoro, più di **400.000 MESSAGGI** sul forum
e tanto altro ancora... **Il meglio per i videogiocatori.**

Future
MEDIA WITH PASSION

In collaborazione con PSM, Xbox Magazine Ufficiale,
Nintendo la Rivista Ufficiale, Giochi per il Mio Computer.

# DIGITABILIA

## Wii have (not?) seen this before

Nell'ultima puntata di 'South Park', il brillante cartoon satirico, meta-filmico e ultraviolento dei post-pythoniani Parker e Stone, l'ultima console Nintendo si preannuncia così spettacolare che attendere spasmodicamente non è più tollerabile. Wii è un qualcosa per cui, come decide di fare Eric Cartman, vale la pena farsi ibernare e poi risvegliare il giorno del lancio ufficiale. Anche senza prestar fede al verbo spesso videoludico di 'South Park', non si può negare che Wii abbia (meritatamente) sottratto hype all'intera concorrenza, arrampicandosi in cima alla wish list dei videogiocatori abituali, ma non solo. Su Nintendo, infatti, si è concentrata l'attenzione non solo della stampa specializzata e degli appassionati, ma anche dei media generalisti: obiettivo, questo, che Nintendo non centrava da parecchio.

A parte la Virtual Console per i classici, i Mii-avatar e *Zelda*, la caratteristica di Wii che fa la vera differenza nello stuzzicare qualunque essere senziente e giocante (inclusi i famigerati casual e non-gamer, target della rotta di Iwata per Nintendo) è la ormai famigerata interazione motion-sensitive e tridimensionale del controller davanti allo schermo. Consentendo di muovere i personaggi, gli oggetti, le armi del mondo di gioco direttamente con lo spostamento del controller, Wii offre un'esplorazione inedita intorno al modo in cui l'interfaccia opera la fondamentale mediazione tra mondo del giocatore e quello del gioco. O, se vogliamo, una sfida contro la sua resistenza a rimanere generalmente opaca e visibile, interferendo con l'effetto di totale immersione del gioco. Wii è un passo verso la totale trasparenza, verso l'ingresso del giocatore in un mondo possibile in cui i gesti fatti 'fuori' valgono anche 'dentro'.

Il motion-sensitive controller di Wii, ammettiamolo, è già l'avvenimento dell'anno: i giocatori non vedono l'ora di metterci le mani sopra, e la console sta stimolando gli sviluppatori verso nuove soluzioni interattive per forme di gioco già esistenti (e, si spera, verso la creazione di nuove). Tuttavia, Wii non è una vera 'rivoluzione', come suggeriva il suo codename, né la scoperta di una notte. Se Roma non è stata costruita in un giorno, Wii è l'ultimo tassello: è il culmine di decennali sperimentazioni di una compagnia da sempre rivolta all'innovazione tecnologica e ludica dei suoi prodotti. Ma anche rimanendo al di fuori dalla compagnia di Kyoto, la storia dei videogiochi rivela la tendenza continua del gioco digitale a concepire, riformulare, superare i problemi e le prospettive che l'interfaccia impone alla riuscita delle forme di gioco.

I videogiochi sono nati come forme ludiche faticosamente prodotte da tecnici come Higinbotham su degli oscilloscopi, manipolabili attraverso ciò che i calcolatori originari offrivano o non offrivano in termini di tasti e manovelle (Douglas realizzò un tris digitale con cui interagire tramite un vecchio telefono coi numeri a rotella). Un instante storico dopo, innovatori come Russell si sarebbero sforzati di offrire interfacce più intuitive, immediate, e con più funzioni. Nel contempo, il videogioco 'a stanghette' parassitava le immagini dei film, la grafica dei manuali, ricorreva persino ai fogli colorati da applicare sullo schermo per ottenere un'identità estetica. E mentre la grafica progrediva, i controller si differenziavano, prendevano la forma del joypad, della cloche, dei volanti, dei fucili per le console e dei cabinati elaboratissimi nelle sale giochi. Non tanto il 'realismo', quanto la 'plausibilità' e la bellezza di un gioco come un simulatore di guida, uno sniper shooter o un semplice puzzle passavano e passano dalla coerenza delle regole del mondo di gioco, risultando esaltate dalla qualità (sia essa complessità o semplicità ed eleganza) dell'interfaccia.

> Wii è il culmine di decennali sperimentazioni di una compagnia da sempre rivolta all'innovazione tecnologica e ludica dei suoi prodotti

Tutta la storia dei videogiochi è allora l'integrazione tra il mondo fisico delle interfacce, in cui viviamo, e le varie metafore visive che rielaborano e trasformano, sullo schermo, le sequenza di uno e zero in immagini, emozioni, situazioni che chiamiamo 'videogioco'. Wii si immette in questa storia come un'accelerazione improvvisa da parte di una compagnia che ha notoriamente concepito la scrittura videoludica come un'attività in cui codice e controllo, come del resto l'avatar e il mondo possibile, appaiono complementari e inseparabili. A questo proposito, basterebbe pensare al controller di Nintendo 64, sviluppato in contemporanea al personaggio fantastico da controllare, ma anche provvisto di uno slot di espansione per favorirne le trasformazioni hardware. La storia videoludica di Nintendo, però, offre ben di più: Power Glove, tappetini per ballare, pistole e robot interattivi per NES in piena epoca di 'Tron' e discorsi sulla Realtà Virtuale; il Virtual Boy concepito come console dalla visione immersiva e stereoscopica; ammennicoli tilt-sensitive nelle cartucce dei giochi; introduzione dell'analogico prima e del vibratile dopo nei controller delle console.

Wii, allora, è 'semplicemente' l'ultimo passo in avanti. Non è un salto dimensionale. Ma un passo brusco, importantissimo. La vera evoluzione del linguaggio specificatamente videoludico, infatti, non passa tanto dal riuscire a raccontare storie, psicologie o farsi strumento comunicativo (fattori comunque importanti, esaltati dalla critica contemporanea), ma si rende manifesta soprattutto nell'evoluzione dell'interfaccia per i mondi di gioco, che costituiscono la natura stessa delle forme di gioco digitali. Con Wii, in effetti, si prevede un possibile ripensamento dei bagagli di competenza e dei criteri di eccellenza al controllo di molti generi di giochi. A molti sarà capitato, qualche volta, di voler coinvolgere ai videogiochi i profani di turno, e di osservare con divertito scherno i loro tentativi di spostare la testa e le braccia insieme al controller, pretendendo di sbirciare oltre l'angolo di visuale dello schermo o di muovere i personaggi con tutto il braccio. Contrordine, hardcore gamer: quei tempi sono finiti. Ci sono, anzi, ottimi motivi per credere in un futuro in cui a essere presi in giro potrebbero essere proprio quelli che non si sposteranno insieme ai controller.

Marco Carbone (marcobenoit@marcobenoit.net) è fondatore dell'associazione culturale 'Ludica'. Si interessa di semiotica dei nuovi media e di critica della cultura di massa

DI MATTEO BITTANTI

# MATTSCAPE

## La febbre degli archivi ludici

Nel giugno del 1994, Jacques Derrida partecipa a un simposio a Londra intitolato Memory: The Question of Archives. In quell'occasione, Derrida esamina il complesso rapporto tra l'atto del ricordare e le nuove tecnologie attraverso un'appassionata relazione che viene in seguito pubblicata con il titolo 'Mal d'Archivio. Un'impressione freudiana' (in Italia è disponibile grazie ai tipi di Filema). Le osservazioni di Derrida prefigurano l'attuale 'febbre' per gli archivi elettronici di videogame. Prima di procedere oltre, tuttavia, è opportuno fare un passo indietro.

Com'è noto, Microsoft, Sony e Nintendo stanno combattendo una lotta senza esclusione di colpi per imporsi nel competitivo mercato del divertimento digitale. Per la prima volta nella storia di questo medium, una delle battaglie si sta combattendo sul fronte dei servizi di download di videogiochi 'classici'. Le tre aziende, infatti, propongono l'accesso a pagamento a corposi archivi di opere videoludiche del passato. Lungi dall'essere marginale, quest'offerta riveste un'importanza strategica fondamentale. Queste librerie online consentono agli utenti 'maturi' di rivivere i fasti della belle epoque ludica all'interno degli spazi domestici: si tratta, in altre parole, di vere e proprie macchine del tempo. Il fenomeno, beninteso, è tutt'altro che nuovo. Negli anni novanta, infatti, un gruppo di programmatori amatoriali aveva sviluppato innumerevoli programmi capaci di emulare sul proprio computer piattaforme ludiche obsolete, dall'Atari 2600 all'originale PlayStation. Il movimento dell'emulazione ludica rappresenta un'applicazione letterale della nozione di intelligenza collettiva formulata dal filosofo francese Pierre Levy.

Ma torniamo a Derrida. Il filosofo francese apre il suo intervento con un'escursione etimologica. Scopriamo che il termine 'archivio' deriva dal greco *archon*, ovvero arconte, il magistrato che rappresentava la legge nell'Antica Grecia. Gli arconti erano incaricati di preservare e interpretare le leggi e i documenti ufficiali. L'archivio è dunque espressione di una autorità. Il filosofo francese aggiunge che l'archivio si trova in uno stato paragonabile a quello degli arresti domiciliari: è uno spazio liminale in cui pubblico e privato finiscono per collidere, dove l'ingresso e l'uscita sono regolati da meccanismi arcani e arbitrari. Gli archivi videoludici presentano il medesimo paradosso, in quanto trasportano in un contesto domestico la dimensione pubblica dei videogame, ormai quasi estinta. Grazie al database interattivo online, la sala casalinga diventa sala giochi, anche se nel passaggio qualcosa si conserva e qualcos'altro si perde. Per esempio, si smarrisce completamente la natura chiassosa e disorientante dell'arcade, senza dimenticare quell'aspetto vagamente sedizioso reso popolare da numerose pellicole cinematografiche. La natura stessa dell'oggetto archiviato ne esce profondamente alterata: il gioco collocato nel deposito virtuale acquista nuove modalità, nuove forme d'essere, nuove caratteristiche. Tale trasmutazione, a sua volta, genera nuovi ricordi, ricordi artificiali. S'innesca un meccanismo perverso per cui l'esperienza passata e quella del passato-riattualizzato si fondono e si confondono.

Nel mio caso, posso affermare che *Geometry Wars: Retro Evolved* è il migliore coin-op che non ho mai giocato in sala. Ricordo i calli sul palmo delle mani, le fiacche sulle dita... Ricordo le infinite partite nella sala giochi vicino al liceo, nei lunghi pomeriggi d'autunno... Ricordo perfino le conversazioni con i miei compagni prima, dopo e durante quelle (os)sessioni. È la prova che sono un androide dickiano e che tutti i miei ricordi sono fasulli.

Derrida introduce il termine 'arcontico' per definire la natura ambivalente dell'archivio, una natura toponomologica (legata cioè alle nozioni di spazio e di legge) e segnica. Il videogame è, per definizione, una costellazione di segni: la prassi videoludica è dunque una forma di interazionismo simbolico (non nell'accezione sociologica, ma letterale). Giocare significa interagire, manipolare dei segni, delle figure intangibili, su uno schermo. Ergo il paradosso dell'archivio, che ambisce a conservare ciò che per sua natura è effimero e transeunte. Derrida ci rammenta la natura fortemente politica dell'archivio: controllare l'archivio significa gestire la memoria stessa, definire in modo autocratico cosa merita di essere ricordato e cosa invece può (deve) essere dimenticato. Mentre l'arconte Nintendo punta ad un'offerta potenzialmente omnicomprensiva del suo catalogo per la Virtual Console di Wii, l'arconte Microsoft, con Xbox Live Arcade, privilegia solo titoli che rivestono un'importanza fondamentale per la storia dei videogame.

La smania per l'archivio ludico non può che crescere. Derrida interpreta l'urgenza della preservazione e dell'archiviazione in termini freudiani. Semplificando, si archivia per ristabilire un ordine perfetto, originario, un'unità ideale che si è frantumata con il passare del tempo. La pulsione alla morte, per converso, è definitivamente anti-arcontica, dice Derrida. Negli archivi videoludici, l'istanza della conservazione si fonde con quella del collezionismo e del feticismo dell'oggetto. Collezionare è per il critico culturale Walter Benjiamin (1892-1940) un'arte di vivere legata a un gioco di memoria e ossessione. Nell'opera senza fine del collezionista si intrecciano il desiderio, l'istinto di conservazione, il calcolo, il caso, il caos. "Ogni passione confina con il caotico, ma la passione del collezionista confina con il caos dei ricordi. Più ancora: il caso, il fato, di cui è soffuso il passato ai miei occhi, sono intensamente presenti nell'abituale confusione di questi libri", scrive Benjiamin nel saggio 'Eduard Fuchs, il collezionista e lo storico'. Al pari delle collezioni di libri, gli archivi videoludici sembrano presentare eguale dosi di ordine ed entropia. Lev Manovich ha ragione: il database, l'archivio interattivo, è la forma d'arte dell'era digitale, l'interfaccia concettuale della post-modernità. Del resto, i media si definiscono new solo quando ci consentono di rivivere, e insieme di falsificare, il vecchio.

> Grazie all'archivio online, la sala casalinga diventa sala giochi, anche se nel passaggio qualcosa si conserva e qualcos'altro si perde

Matteo Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana 'Videoludica. Game culture' (www.videoludica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**

DI GIANLUCA MINARI

# LOST IN TRANSLATION

## The Akihabara Wars

Lo scorso 10 novembre ho avuto la malsana idea di recarmi ad Akihabara per acquistare PlayStation 3. Tutti sapevano fin troppo bene che nei negozi sarebbero arrivati pochi pezzi, con stime che viaggiavano fra le 50.000 e le 80.000 PS3 per tutto il Giappone: una quantità irrisoria per il Paese degli otaku che non mangiano per comprare videogiochi, il Paese della gente col portafoglio sempre pronto per spendere, spendere, spendere. Tutti lo sapevano, eppure ero lì, a fare la fila davanti a Yodobashi Camera, il centro commerciale di elettronica più grosso di Tokyo, insieme alla cricca di **Videogiochi**, volata qui per seguire il lancio.

Per quanto avessi seguito eventi simili online quand'ero in Italia, devo ammettere di essere arrivato impreparato al Day One. Alle 15 del giorno precedente il lancio, quando mi trovavo in zona semplicemente per dare un'occhiata, Asobit City (negozio a più piani che si affaccia sulla strada principale di Akihabara) aveva già una fila di una trentina di persone. Numero di macchine a disposizione: incerto. Forse un centinaio. Forse.

Sofmap, altro meganegozio di videogiochi. La fila non c'è, ma i passanti si fermano a leggere il cartellone in bella mostra di fianco all'entrata: "Le PS3 verranno vendute ad estrazione. I biglietti della lotteria verranno distribuiti alle 9:30, mentre l'annuncio dei vincitori verrà fatto alle 11". Certo, in questo caso si evita di fare la fila, ma non riesco a pensare a niente di più sadico di una lotteria per spendere qualche centinaio di euro.

Decido così di mettermi subito in coda da Yodobashi Camera, il punto vendita numero uno per grandezza e disponibilità di macchine di tutta Tokyo. Ci sono soltanto una trentina di persone davanti a me e le console saranno di sicuro più delle (forse) cento di Asobit City, questo è poco ma sicuro. Passa un quarto d'ora e compare un gruppo di poliziotti che ci 'suggerisce' di andarcene, perché la fila non è autorizzata e perché diamo fastidio ai passanti. Grande bugia, perché il marciapiede è largo e più che altro sono le biciclette parcheggiate abusivamente (proprio davanti ad un cartello di divieto a caratteri cubitali) ad essere d'intralcio ai passanti. Gli agenti continuano a fare avanti e indietro col megafono, consigliando di allontanarci, perché potremmo addirittura venire arrestati.

Passa mezz'ora e i poliziotti scompaiono. Era tutta una finta, un trucco da due soldi per allontanare i meno coraggiosi, sfoltire la fila di potenziali acquirenti ed evitare situazioni di caos. Tirando un sospiro di sollievo, approfitto della calma per fare quattro chiacchiere con gli otaku in coda. "Perché compri PS3?". La risposta è unanime: "Perché è potente, è simile ad un computer e per quello che offre non costa davvero niente". Tutti gli otaku ritengono PS3 una macchina economica, insomma, l'esatto contrario di quello che si dice in giro. "Quale gioco comprerai con la console?". In molti rispondono *Ridge Racer 7*, mentre un paio di ragazzi poco più che ventenni fanno il nome di *Resistance*.

> Il tempo passa nella noia più assoluta fino a che le lancette indicano le 20, l'ora della paura, del delirio, del caos più totale

Evidentemente ho incontrato gli unici due giapponesi che amano gli FPS, considerati i risultati di vendita di questo genere da queste parti. "Quale titolo aspetti di più?". In un coro di *Gran Turismo HD*, qualcuno sogna di giocare a *Final Fantasy XIII*. La chiacchierata fa passare velocemente due ore di tempo, ma ne mancano ancora 15 all'apertura di Yodobashi, prevista per le sette di mattina del giorno successivo.

Il tempo passa nella noia più assoluta fino a che le lancette indicano le 20, l'ora della paura, del delirio, del caos più totale. Le file si spezzano, la gente corre misteriosamente avanti e indietro, i poliziotti tornano in gran quantità dicendo di allontanarsi dagli ingressi del negozio. Nessuno sa cosa fare. Ad un certo punto la gente comincia a correre verso l'ingresso principale: sembra che in quel punto gli addetti di Yodobashi Camera abbiano dato l'ok per la fila ufficiale. Corro anch'io, facendomi strada tra i rivali, per raggiungere la nuova fila dall'altra parte del negozio. Se prima ero trentesimo e già percepivo la console fra le mie manone, ora mi trovo oltre la centesima posizione, o forse ancora più indietro. È vero che la disponibilità di macchine a Yodobashi Camera dovrebbe esser copiosa, ma la sicurezza di avere PlayStation 3 è soltanto un ricordo del passato.

A quel punto mi fido solamente dell'intuito. E del telefono cellulare di chi mi accompagna. Un paio di chiamate e la rete di conoscenze di **Videogiochi** rivela che in un negozietto sperduto alla periferia di Tokyo ci sono soltanto cinque persone a fare la fila. Le console sono quindici in tutto. Sono le 23. Se decido di spostarmi arriverò lì in un'oretta, sperando che la situazione in coda non cambi più di tanto nell'arco di sessanta minuti. Vado. Quando approdo al negozio, ad aspettarmi trovo due americani (ma perché non fate la fila negli USA?), il ragazzo italiano che ha segnalato il negozio e tre giapponesi mezzi addormentati sul ciglio della strada. Addio poliziotti col megafono, addio commessi-robot di Yodobashi, addio folla impazzita: qui c'è la tranquillità più assoluta. Si tratta 'solo' di attendere nove ore fino all'apertura del negozio, sorseggiando il caffè in lattina dei venditori automatici.

Dopo una notte insonne, alle 10 dell'11 novembre il negozio 'Dorama' più sperduto di Tokyo apre. Si alza la saracinesca e il gestore Takahashi-san ci invita ad entrare per prendere le nostre PlayStation 3. Alla stessa ora, dall'altra parte della città, sua maestà Ken Kutaragi fa visita all'immenso Yodobashi Camera di Akihabara per stringere la mano a qualche fortunato acquirente della nuova console. Mi sono perso un grande evento? Forse, ma rimanendo lì, la mia prima notte insonne per il lancio di una console da quando sono in Giappone sarebbe finita male, senza bustone da cinque chili a farmi compagnia sul tragitto del ritorno. La mano di Ken Kutaragi può attendere all'infinito. La mia va al simpatico Takahashi, che col suo negozietto mi ha regalato un sogno chiamato PS3.

---

Gianluca Minari è il corrispondente da Tokyo di Future Italy. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**, a meno che non si parli di cibo

# MISSING IN ACTION

## Le infinite risorse dei videogiochi

In Occidente, la storia più importante che ci siamo raccontati per secoli è quella delle magnifiche sorti progressive del mondo: con lo sviluppo scientifico la crescita sarà costante e inarrestabile, vivremo sempre più a lungo e diventeremo più alti, le auto andranno più veloci, le console anche, dopo aver raggiunto la Luna atterreremo su Marte, Giove e Alpha Centauri.

Negli ultimi trent'anni, tuttavia, le fondamenta di questa macronarrazione totalizzante hanno iniziato a sgretolarsi, e vi è ora una pluralità di altri racconti, narrati parallelamente. Uno di questi parla di buco dell'ozono e di nuove malattie incurabili; di un mondo minuscolo e in declino, minacciato da ordigni nucleari fai-da-te, in cui l'unico futuro della razza umana è la colonizzazione di altri pianeti, impresa tuttavia impossibile perché sembra che la Terra diventerà un ambiente inadatto alla vita prima che gli umani riescano a sviluppare le tecnologie necessarie per l'emigrazione intergalattica. Sviluppo incontenibile vs. gestione di un pianeta in declino: questi due racconti si incrociano e si contraddicono spesso, convivono e lottano per affermarsi in quanto contesti culturali condivisi.

Uno degli aspetti alla base della contrapposizione fra la narrazione dello sviluppo inarrestabile e quella della contrazione è il modo di concettualizzare le risorse: da un lato sono considerate infinite o infinitamente sostituibili, dall'altro invece si avanza un modello in cui le risorse sono limitate. Da un lato si sostiene che certo, il petrolio finirà, ma nel frattempo scopriremo la fusione fredda, o estrarremo energia dagli astri. Dall'altro si prevede che il petrolio, esaurendosi, ci lascerà con una domanda energetica insostenibile e una Terra inquinata. E la stessa contrapposizione si genera sui temi dell'ambiente, dell'integrazione culturale, e via dicendo.

Il problema delle risorse e della loro gestione, naturalmente, è presente e centrale anche nei videogiochi. Risorse sono tutti gli elementi di gioco che il giocatore può cercare di ottenere e decidere di spendere in modi diversi: le munizioni degli sparatutto, i denari dei Sims, il mana per gli incantesimi, i commilitoni in *Rainbow Six*. Nei videogiochi, le risorse funzionano proprio come accade nella vita reale: i soldi, sia i nostri che quelli dei nostri Sims, aumentano lavorando e diminuiscono con lo shopping; la salute di Cloud, come la nostra, migliora riposando e assumendo 'pozioni', e peggiora se subisce ferite. La differenza è che Cloud può curarsi all'infinito, senza invecchiare, senza portare i segni della sua storia clinica, e può sempre tornare al massimo della propria forma. Analogamente, in *Oblivion* possiamo accoppare un numero infinito di mostriciattoli, e accumulare un numero esorbitante di spade e armature, ma il ferro non si esaurisce mai. In effetti, l'unica risorsa limitata è al di fuori del gioco: è il tempo del giocatore. Insomma, le risorse dei videogiochi sono infinite: una volta che si impara come ottenerle, è possibile farlo ripetutamente e per sempre, esattamente come nel modello del mondo in continua e irresistibile crescita. Al contrario, il paradigma delle risorse scarse non sembra trovare spazio: nonostante siano numerosi i videogiochi ambientati in universi a tema distopico, come *Anarchy Online*, la struttura di gioco impone comunque il dettame delle risorse eternamente sfruttabili.

L'aspetto forse più sorprendente di questo modo di concettualizzare le risorse è che la loro disponibilità è assoluta non solo nelle simulazioni locali, ovvero quelle che hanno per oggetto delle porzioni ristrette di mondo (i kart di Mario finiranno mai la benzina? E chissà se hanno la marmitta catalitica!), ma anche nelle simulazioni di interi mondi, come accade nei MMORPG. In *World of Warcraft* possiamo scavare all'infinito e raccogliere sempre nuovi minerali. Allo stesso modo, possiamo sterminare la fauna senza causare mai l'estinzione di alcuna specie animale. La valuta del gioco, i gold, si moltiplica all'infinito, ma l'inflazione, come nota Castranova in 'Synthetic Worlds', è tenuta a bada dal continuo afflusso di nuovi giocatori (altra risorsa creduta infinita?).

I videogiochi, insomma, offrono un accesso alle risorse che è ancora più illimitato e sfrenato di quanto sia sottinteso nella visione del mondo che predica la crescita continua. Meglio addirittura di una visione religiosa: mentre la manna, per quanto gratuita e abbondante, viene concessa per volontà di un Dio che potrebbe anche cambiare idea e punire gli uomini, le risorse di *WOW* sono ottenibili in modi precisi, senza eccezioni e senza fine. Perché la fauna di *WOW* non costituisce un vero ecosistema, in cui le specie depredate diventano più rare? Perchè le azioni dei giocatori, individuali o collettive, non generano effetti di ordine globale?

In 'Joystick Nation', J.C. Hertz scrive che i videogiocatori, in virtù della loro familiarità con le tecnologie e della comprensione della cultura digitale, sono la generazione più preparata ad affrontare il futuro. Si potrebbe però obbiettare che, per quanto buona sia la loro coordinazione occhio-mano, i gamer non si stiano esponendo ad interi paradigmi di pensiero ed universi concettuali.

Si potrebbe argomentare che i videogiochi sono solo canzonette, sono la pausa escapista che serve, sono intrattenimento il cui scopo è appunto farci dimenticare per un attimo le complesse questioni del mondo reale. Ma le questioni di *WoW* non sono altrettanto complesse? Capire interamente le numerose meccaniche di *Final Fantasy XI* o di *Medieval 2: Total War* è un esercizio di analisi intellettuale, non solo una fantasia escapista. I videogiochi non rappresentano il paradigma delle risorse limitate semplicemente perchè non sono sincronizzati con il dibattito culturale, gravitano ai margini della vita intellettuale e non riescono ad intercettare la conflagrazione fra interi paradigmi di pensiero. La rilevanza del medium non si giudica unicamente dal numero di unità vendute da DS o da PS2, ma dalla capacità di incorporare le dinamiche della vita sociale e culturale, e di interagire con esse. È questa la next-gen che ancora non arriva.

> Perché la fauna di World of Warcraft non costituisce un vero ecosistema, in cui le specie depredate diventano più rare?

Massimo Maietti (massimo_maietti@yahoo.com) lavora come game designer in Inghilterra. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**

DI STEFANO GUALENI

# THE ANARCHITECT

## The bycicle diaries: Volo 4536

La coppia di signore di mezza età qui accanto, compagne di viaggio pronte all'uso omaggio di Ryanair, mi fissano insospettite. Probabilmente non capita loro spesso di vedere uno spettacolo del genere. Ma andiamo con ordine.

Brochure del corso universitario. Accanto ad una foto del sottoscritto palpabilmente imbarazzato dalle richieste di un fotografo soprappeso è, per così dire, immortalata la seguente dichiarazione: "L'obiettivo del programma 'International Game Design and Architecture' è quello di formare professionisti per l'industria videoludica. Il mio contributo più consistente verso questo fine è quello di formare negli studenti una mentalità progettuale ad ampio raggio, insieme ad una consapevolezza sociale e culturale sul videogioco inteso come complesso fenomeno mediatico". Una mia lettera d'amore (o forse una dichiarazione di guerra) nei confronti dell'intrattenimento digitale.

Come ho pensato di poter essere operativamente all'altezza di tali premesse è presto detto: il nostro corso di studi ha una durata di quattro anni, ognuno dei quali è suddiviso in quattro blocchi. La materia di cui mi occupo nel primo blocco, che si sarà da poco concluso mentre leggete queste righe, ha per titolo: 'Ludology and introduction to Game Design'. In sostanza, presenta un primo approccio alle discipline che contribuiscono a formare quelli che negli Stati Uniti vengono chiamati 'Game Studies', con una particolare inclinazione verso la storia del videogioco. Dal momento che NHTV, l'università olandese per cui lavoro, ritiene opportuno che l'educazione all'interno delle proprie strutture avvenga in modo pragmatico e secondo lo schema tipicamente anglosassone del 'learning by doing', ho pensato di organizzare, unitamente ad una lezione teorica al lunedì, un workshop settimanale. All'interno di questi spazi vengono offerti ad ogni studente sette minuti esatti per presentare un gioco a scelta davanti a me e al resto della classe. Il gioco in questione deve appartenere ad uno specifico genere videoludico che varia di settimana in settimana e che, in questo primo blocco introduttivo, è confinato tra quelli costitutivamente più semplici: sparatutto e platform bidimensionali, RPG isometrici e via discorrendo.

Consiglio agli studenti di organizzare queste presentazioni trasversali (esse si appoggiano sulla storia dello sviluppo di questo medium non in senso cronologico, ma attraverso categorie analitiche) utilizzando come linee guida i celeberrimi 'elementi formali'. Per i lettori che non sapessero di cosa sto parlando, gli elementi formali costituiscono la struttura oggettiva e fondamentale di qualsiasi gioco, digitale o meno che sia: premesse, regole, risorse, costrizioni, eventuali conclusioni.

Da mia specifica richiesta, inoltre, gli studenti devono dimostrare, durante i minuti a loro disposizione, di avere analizzato anche i tratti fondamentali del genere di appartenenza, essendo in grado di rilevare le specificità del gioco da loro scelto in relazione a titoli della stessa categoria ritenuti 'classici'. Il voto derivante da queste performance non è influenzato dalla levatura del gioco proposto, ma dipende dalla qualità organizzativa delle informazioni, dalla chiarezza e dall'efficacia della presentazione.

> Ogni studente ha sette minuti per presentare un gioco a scelta al resto della classe. Il gioco deve appartenere ad uno specifico genere videoludico

Dopo iniziali tentennamenti, balbettii, dimenticanze e interminabili cadute in baratri ricolmi di dettagli, le classi sono riuscite a prodursi in presentazioni professionali, puntuali e ben strutturate. Inevitabilmente, sono emersi anche i veri obiettivi delle nostre sceneggiate: una crescente familiarità con il lessico specifico, con gli elementi fondativi, con i capisaldi storici del mondo dei videogiochi e la capacità di organizzare sinteticamente un discorso di carattere tecnico davanti ad un uditorio.

Già in questi primi mesi, studenti come Emiel e Sebastian (al pari di Johnny, il coder già apparso nel secondo episodio di questa rubrica), sono riusciti ad esporre complesse analisi con naturalezza e materiale di caratura già professionale che sono state accolte dal resto della classe con genuino entusiasmo.

Metà del voto finale per la materia di questo blocco deriva dalla valutazione delle loro presentazioni. La seconda metà viene guadagnata consegnando, alla fine del blocco, un concept per un nuovo prodotto, potendo scegliere tra un gioco da tavolo, di società o di carte il cui prototipo possa essere facilmente realizzato. Questo concept richiede programmaticamente l'inversione della logica e degli strumenti che i miei pupilli hanno affinato durante le presentazioni: elementi formali, capacità sintetiche e comunicative non vengono usati in questo contesto quali categorie analitiche, bensì propositive. Mi aspetto, allora, da un lato precisione e chiarezza, e dall'altro la capacità non solo di 'leggere' la struttura di un gioco, ma anche di 'scriverla', di progettarla, di rimaneggiarla.

Le mie lezioni teoriche trattano la formazione e la trasmissione di significato nella cultura occidentale in relazione al videogioco, e spesso i miei deliri vengono accompagnati dal tema dei conigli. Già, conigli! La richiesta di integrare elementi arbitrari ma non casuali nei loro prototipi (come appunto i nostri amati roditori) ha lo scopo di stimolare gli studenti a pensare fuori dai propri schemi e ad adattarsi a richieste esterne con precisione e professionalità, per quanto eccentriche queste possano essere. Ecco come cerco di aderire alle premesse della brochure: provando a educarli e a spronarli come avrei voluto avessero fatto con me durante gli anni universitari. Verso questo obiettivo, l'esempio di un egregio paio dei miei professori non smette di essere guida ed ispirazione.

Ritornando alle due signore sedute accanto a me: quante altre volte pensate sarà loro capitato di vedere un tizio immerso in correzioni, con una barba selvatica e ginocchia dolenti sollevate contro il sedile di fronte, che scribacchia su fogli traboccanti di immagini di conigli e carote contro il finestrino di un aeroplano?

Architetto e designer di giochi come *Tony Tough* e *Dangerous Heaven*, Stefano Gualeni (www.farfetch.org/tiipsi) insegna presso l'università NHTV di Breda (Olanda)

# MARKET CHIEF

di MATTEO BONASSI

Non è azzardato affermare che un vero e proprio mercato dei videogiochi in Italia sia nato solo con l'arrivo di PlayStation. Prima che la console Sony facesse capolino sugli scaffali nostrani, il panorama distributivo era assai diverso da quello che conosciamo oggi: nel 1995 gli unici protagonisti del mercato erano i rivenditori indipendenti specializzati, che undici anni fa rappresentavano il 70% del giro d'affari calcolato per il divertimento elettronico. Un 70% generato da circa 400 ragioni sociali sparse su tutto il territorio. I player di allora si chiamavano Pergioco (una delle prime catene a vantare un grande assortimento di prodotti esclusivamente originali), Computer One (la prima realtà a impostare un modello di business legato al franchising) e Newell, primo negozio/distributore di Milano ad importare prodotti esclusivi e di difficile reperibilità. In Italia giocavano un ruolo fondamentale, soprattutto per il formato PC, anche le catene di computer shop (insegne quali CDC, Mondadori Informatica e Vobis), oltre a un cospicuo numero di giocattolai che iniziavano ad avventurarsi nella vendita di prodotti elettronici con cose come Game Boy, Sega Master System, Saturn e Super NES.

L'arrivo di PlayStation cambiò radicalmente l'approccio al mercato: la necessità di arrivare ad un pubblico di massa rese cruciale la presenza di canali come quello della Grande Distribuzione (con insegne quali Auchan, Carrefour e Coop) e soprattutto della Grande Distribuzione Organizzata e dell'Elettronica di Consumo (categoria di cui fanno parte realtà come Media Market, Trony, Unieuro ed Euronics). In questi anni la situazione è quindi cambiata radicalmente, spostando il grosso del giro d'affari proprio verso l'elettronica di consumo e due grandi catene multinazionali specializzate, lasciando agli indipendenti una quota di mercato costante vicina al 20%. Secondo i dati divulgati dall'istituto di ricerca IDG relativi all'anno solare 2005, leader di mercato per vendite software console risulta proprio Media World, con un market share del 17%, seguita dall'insegna specializzata GameStop, con il 15%, al terzo posto Auchan con il 6% e quindi Carrefour, con il 5%. Queste prime quattro realtà totalizzano da sole il 40% dell'intero mercato, una percentuale impressionante. L'altra catena specializzata della multinazionale Blockbuster, GameRush, totalizza il 4%, seguita da Unieuro e FNAC. Media World detiene il primo posto anche per vendite di software PC, con il 21% del mercato, seguita dalla catena GameStop (11%) e dall'insegna CDC (3%). Al quarto e quinto posto si posizionano rispettivamente Coop, con il 3% e Carrefour (3%).

Visti i numeri di cui sopra, possiamo tranquillamente affermare che i due principali player a livello italiano per la vendita dei videogiochi siano oggi Media World e GameStop. L'insegna di elettronica di consumo (che conta oltre 70 punti vendita sul territorio) ha dimostrato in questi anni di credere fortemente nel business legato al divertimento elettronico, puntando, oltre che sulle novità, su di un catalogo ben assortito, offerte molto appetibili per i prodotti budget e addirittura aggiudicandosi alcune esclusive d'appeal per gli hardcore gamer (tra gli esempi più recenti la Collector Edition di *World of Warcraft: Burning Crusade*). GameStop ha invece il forte supporto di una multinazionale che conta attualmente oltre 4.000 punti vendita nel mondo, con un fatturato pari a 3,11 miliardi di dollari e oltre 100 milioni di dollari di profitti. In Italia, dopo Natale saranno oltre 160 i negozi attivi: dopo aver seguito una strategia d'espansione esclusivamente dedicata all'apertura di negozi presso i centri commerciali, da quest'anno GameStop inizierà ad aprire anche presso i centri commerciali naturali in città e avvierà una forte politica d'espansione nel Sud Italia, dove, oltre ai cinque punti vendita già previsti, la catena stima un potenziale di altri 150 negozi. GameStop offre un buon assortimento di prodotti, puntando, per quanto riguarda il catalogo, sull'usato, con promozioni commerciali di grande impatto finalizzate alla fidelizzazione del consumatore.

La seconda catena specializzata nel nostro Paese è GameRush: attualmente l'insegna di proprietà di Blockbuster conta in Italia 52 negozi e l'obiettivo è quello di raggiungere i 70 per la fine dell'anno. Fatta eccezione per tre negozi 'stand alone', stiamo parlando di store-in-store, ovvero negozi ricavati all'interno di punti vendita Blockbuster già esistenti (non semplici corner, ma veri e propri spazi separati con personale dedicato). GameRush può contare su una clientela già fidelizzata dall'attività di noleggio, oltre che su di un pubblico di utenti, quello degli appassionati di cinema, decisamente in target con il mondo dei videogiochi.

Nonostante il panorama distributivo italiano tenda ad evolversi seguendo il modello di altri mercati europei più evoluti, dove i publisher concentrano i propri sforzi su poche insegne, il trade specializzato indipendente continua a giocare un ruolo fondamentale: oltre a mantenere una quota di mercato costante e a garantire un buon sell-out di prodotto per tutto il corso dell'anno (non solo a ridosso del Natale), il negozio specializzato rimane il punto di riferimento per l'appassionato di videogiochi. Questo canale, oltre che per una distribuzione capillare su tutto il territorio, diventa cruciale per il lancio di nuove tecnologie, forte di una vendita assolutamente assistita al servizio di un'utenza meno esperta che apprezza una guida all'acquisto. Ma anche per i super-appassionati, che difficilmente necessitano di consigli su cosa comprare, i negozi specializzati rimangono un importante punto d'incontro dove confrontare le proprie opinioni e trovare un assortimento di prodotti in grado di soddisfare i palati più esigenti. Per il futuro si prevede per il trade specializzato un processo evolutivo simile a quello avvenuto nell'elettronica di consumo, ovvero l'aggregazione degli imprenditori in più gruppi d'acquisto per poter contrastare la concorrenza della Grande Distribuzione sia sotto il profilo della competenza, come già avviene, che sotto quello dei prezzi al pubblico. Un fattore determinante nella sopravvivenza di qualsiasi esercizio.

> Media World, GameStop, Auchan e Carrefour totalizzano da soli il 40% dell'intero mercato del software per console in Italia

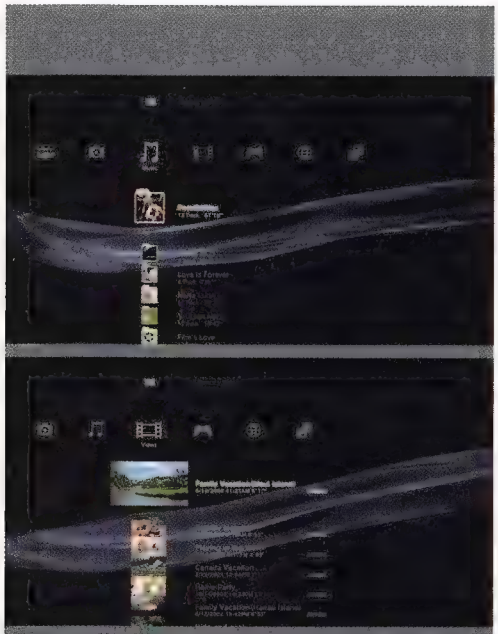
**Matteo Bonassi è il direttore di TIM (Trade Interactive Multimedia), il principale organo d'informazione per il trade nel mercato videoludico. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di Videogiochi**

# Bianco & Nero

**Per la prima volta nella storia, due console radicalmente differenti si affacciano sul mercato quasi contemporaneamente. Ma Wii e PlayStation3 sono davvero così diverse?**

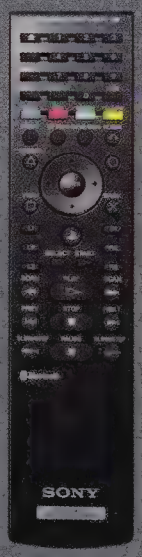
Così vicine, eppure così lontane: non c'è mai stato un lancio come questo. PlayStation 3 ha esordito negli Stati Uniti il 17 novembre. Quarantotto ore dopo, è stata la volta di Wii. Sistemate le due console una di fianco all'altra vicino al televisore e la differenza è quasi comica. Una nera, pesante e costosa, l'altra bianca, compatta ed economica. Accendete la prima e un accordo d'orchestra introduce un pacato menu ricco di offerte multimediali. Accendete la seconda e vi trovate subito in un ambiente pensa-to per giocare. Ci sono state guerre fra console in passato, testa-a-testa in cui gruppi di accoliti si sono radunati attorno ad un set di specifiche tecniche e ad una line-up di giochi, ma indipendentemente dalla fierezza con cui avete mantenuto la vostra posizione all'epoca di Amiga vs Atari ST o di SNES vs MegaDrive, non c'è mai stato un contrasto così profondo come quello che separa PS3 da Wii. Dal prezzo al posizionamento sul mercato, dall'aspetto esteriore all'architettura interiore, dalla filosofia alla fisicità, queste due macchine hanno ampliato la definizione del videogioco annettendo nuovi territori.

Wii

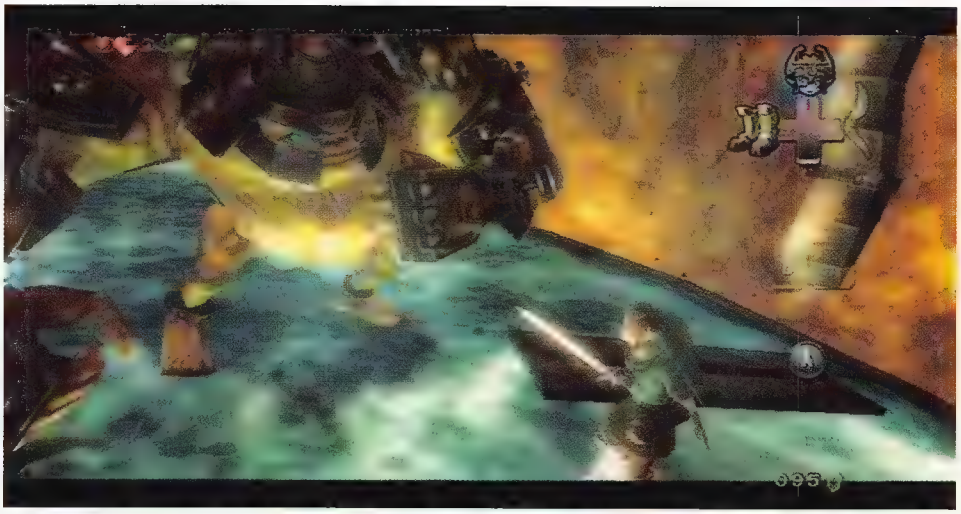


## Media mania

Coloro già in possesso di 360 avranno maturato un'opinione circa l'utilità a lungo termine di collegare fotocamere digitali alla propria console o di accedere alle foto e ai video della rete locale, ma per gran parte del mercato a cui si rivolge PS3 è un'idea nuova e intrigante. Il software di visualizzazione delle immagini di PS3, il quale tratta ogni foto come un oggetto fisico (renderizzato e illuminato), è certamente molto più impressionante dell'approccio funzionale di 360. La gestione della musica digitale non è dissimile da quella vista su PSP, e sebbene PS3 permetta di estrarre le tracce di un CD sull'HDD e di ascoltarle durante la visione di foto o la navigazione di internet, il custom soundtrack è ancora prerogativa Microsoft. Il telecomando opzionale di PS3 (in foto) completa la trasformazione della console in apparecchio multiuso per l'home entertainment.



**Le confezioni sono oggetti di funzione piuttosto che del desiderio: la fascia bianca sulla sommità delle confezioni per Wii è decisamente più elegante del logo PlayStation sulle cover PS3**



***Twilight Princess* è per molti un titolo di lancio chiave per Wii, uno status un po' curioso per un più volte rinviato seguito per GameCube. In ogni caso, è difficile immaginare i fan Nintendo andare a casa senza, ed è una buona dimostrazione delle capacità del controller**

## È una console esagerata, praticamente senza attrito, inaspettatamente pesante e francamente inafferrabile con una mano sola senza sudare freddo

Ma dopo anni di congetture, entrambi i sistemi sono ora proposte reali, e le frustrazioni delle fiere affollate, delle dimostrazioni dietro porte chiuse e delle promesse dei comunicati stampa finiscono nel momento in cui ci si accomoda sul divano, si accende la TV e si impugna il futuro del videogioco. Già in queste fasi il contrasto è chiaro. Il controller di Wii si perde nel marasma di telecomandi sparpagliati sul tavolino del salotto. Il Sixaxis si perde invece nel marasma dei controller, ostentando la sua discendenza da oltre un decennio di gaming di massa. Wii intervalla partite a tennis e scontri di pugilato con cordiali avvertimenti e consigli illustrati con la chiarezza vagamente naive delle norme di sicurezza a bordo di un aereo. Su PlayStation 3, ogni sessione di gioco è preceduta da un velo di colori e da una rapida apparizione della famosa font di 'Spider-Man'. E così si passa dallo sterminio di Chimera alla personalizzazione di un Mii, da una pista da bowling dal basso numero di poligoni ad un duello all'arma bianca in alta definizione. C'è poco di ciò che si vede, si fa o si prova con una console che sia possibile immaginare sull'altra.

Una meravigliosa ironia di questo contrasto è che, malgrado giochi come *Wii Tennis* possano far temere la necessità di riorganizzare (per non dire svuotare) il proprio salotto, di fatto è PlayStation 3 la console che suscita i maggiori grattacapi. Non è tanto per la sua dimensione (è poco più grande di 360, ma senza alimentatore esterno), quanto per la sua forma e il suo stile. Qualunque sia l'impressione che vi siete fatti guardandola in fotografia, dal vivo PS3 è imponente. Lisca e incredibilmente lucida, è davvero una console esagerata, praticamente senza attrito, inaspettatamente pesante e francamente inafferrabile con una mano sola senza sudare freddo. Ma infilata di fianco al televisore, o poggiata al vertice di un impianto hi-fi, perde molto del suo charm, anche se il suo stile riservato e la sua silenziosissima attività tendono comunque a farla sparire all'interno del proprio setup.

**Di converso, Wii** si infila praticamente dappertutto, e subito diventa chiaro che le sue pretese 'fisiche' sono più accettabili di quanto si potesse temere. La sensor bar siede quasi invisibile sopra o sotto il televisore (la sua leggerezza, unita al sottile cavo di collegamento, possono indurre ad usare del biadesivo per evitare che si sposti accidentalmente) e funziona perfettamente qualunque sia la propria postura dinnanzi allo schermo. E sebbene non ci sia nulla di più soddisfacente di uno smash portato con tutto il corpo, *Wii Tennis* si dimostra perfettamente giocabile anche stando seduti per terra a gambe incrociate dal momento che ruotare e piegare il polso è tutto ciò che serve per vincere. In effetti, sebbene alcune ore di gioco continuato (in contraddizione rispetto al gioviale invito a fare pause regolari, accompagnato dall'immagine di una finestra aperta) si facciano sentire, il sintomo è una gentile sollecitazione muscolare, non il sudato sfinimento suggerito da alcuni dei più vigo-

rosi video promozionali. È un'attività decisamente anaerobica, e all'aumentare della familiarità con il controller diminuisce l'ampiezza dei movimenti eseguiti. Chiaro è che quando la sfida si infiamma, il rischio che qualcuno venga colpito inavvertitamente sul naso può diventare concreto.

Che dire quindi del contrasto a video? Il fronte di combattimento più duro è quello che separa il Cell dal GameCube potenziato: tecnologia tradizionale contro stravaganti soluzioni futuristiche. Prevedibilmente, l'aspetto delle due console è tanto diverso fuori dallo schermo quanto dentro. I giochi PS3 sono affogati nei dettagli, densi e dai movimenti fluidi. I giochi per Wii, almeno attualmente, sono pieni di funzionali piani geometrici, bordi scalettati e texture impastate. Quello che un po' sconcerta è che l'abilità di GameCube nel produrre grafica di alto livello è stata chiaramente dimostrata, da *Wind Waker* a *Resident Evil 4*, eppure, malgrado l'architettura familiare, solo *Twilight Princess* sembra in grado di ribadirla. Ma quanto importa questa discrepanza? Ciò che appare subito chiaro è che, in ciascun caso, la grafica è al servizio del gioco, come sempre dovrebbe essere. I veicoli e i dirupi altamente dettagliati di *MotorStorm* non sono solo zucchero per gli occhi: il gioco si basa sulla propria abilità nell'interpretare ogni dosso del tracciato, ogni piccola variazione di superficie, e nel comprendere l'effetto di entrambe sulle dinamiche del proprio veicolo. Il gioco *Wii Target* non ha bisogno di HDR o parallax mapping; ha bisogno di chiarezza, immediatezza e carisma. E di fatto ne ha da vendere. Eppure, indipendentemente da quanto si sia persuasi dalla nuova filosofia di Nintendo, non è possibile ignorare le implicazioni a lungo termine di questo divario. Il vantaggio grafico di PlayStation3 è destinato a crescere a mano a mano che gli sviluppatori addomesticano il Cell e abbracciano i 1080p. Wii, invece, non potrà far altro che scivolare nelle retrovie, sebbene le sue limitazioni tecniche non siano comunque di ostacolo all'immaginazione artistica. Esiste però un punto di contatto: nessuna delle due console vi farà odiare la vostra attuale TV. Quasi a ribadire il distacco fra le due macchine, la prova per PS3 consiste nel valutare quanto del suo vantaggio grafico sopravviva sui normali televisori a tubo catodico (risposta: abbastanza), mentre per Wii riguarda la resa dell'immagine allorquando stirata e spalmata sull'ampia superficie di un display HD (risposta: sorprendentemente buona).

Ma se da un lato la discrepanza fra i due sistemi non induce a vendere il proprio televisore, di certo viene il desiderio di poter godere del meglio dei due mondi possibili. Nintendo sostiene che l'architettura di Wii sia disegnata per consentire agli sviluppatori di concentrarsi sul controller piuttosto che per permettere alla società di chiamarsi fuori da un costoso braccio di ferro grafico. Il che è vero. Ma l'idea di una macchina con la potenza di PS3 e la

Sebbene lo stand di Wii conferisca alla console un aspetto più 'angolare' e agevoli la ventilazione, non è necessario. Dei piccoli piedini sull'unità principale offrono simile levatura per chi volesse disporre la console al naturale

flessibilità dei controlli di Wii esercita un certo fascino. Sony direbbe che quella macchina esiste grazie al Sixaxis, ma la realtà è ben diversa. Il problema non sta nel fatto che PS3 non sia in grado di determinare la posizione del controller nello spazio (affidandosi unicamente alla registrazione del movimento e dell'inclinazione), anche perché molti dei titoli di lancio più convincenti per Wii funzionano quasi interamente senza tracciare la posizione del telecomando. No, un problema ben più significativo è che la natura a doppia presa del controller PS3 restringe i movimenti possibili, e che lì dove il controller viene impiegato per sterzare o virare, i risultati non possono ancora dirsi pienamente soddisfacenti. Ciò che Sixaxis finisce per dimostrare è che, affinché i giochi basati sul movimento funzionino, devono essere concepiti come tali sin dal principio. Cosa che accade su Wii, non su PS3. Bisognerà aspettare l'arrivo di *Lair* per capire se PS3 abbia il diritto di reclamare una fetta significativa del territorio del motion sensing, così come per scoprire se l'utenza PS3 abbia effettivamente voglia di abitarlo.

È comunque indubbio che i giochi principali per PS3 continueranno a dipendere dalla forma tradizionale del controller. Dopo aver superato lo shock della sua leggerezza (inizialmente appare eccessiva, ma bastano pochi minuti di utilizzo per ricredersi), è facile restare un po' delusi dalla quarta generazione di pad PlayStation. Prima del lancio, l'attenzione è invariabilmente rivolta alla console, ma dopo l'acquisto, il punto di contatto principale con la macchina è proprio il suo controller. Di fatto il Sixaxis è la PS3, ed è un po' più difficile apprezzare il nuovo quando ciò che hai nelle mani è così simile al vecchio. Di fatto, però, l'incremento della sensibilità degli stick analogici (a loro volta un po' più piccoli e distanziati rispetto a quelli del DS2), la conversione in grilletti dei dorsali L2 e R2 e ovviamente la natura wireless della periferica perfezionano un controller che Sony non ha tutti i torti a considerare come la lingua franca del videogioco. E se da un lato la mancanza della vibrazione potrà rendere più effimera la sensazione di appartenenza fisica al mondo di gioco, dall'altro l'abitudine potrebbe funzionare da antidoto naturale, com'è già successo con il Wavebird di Nintendo.

Ciononostante è chiaro che il rumble possa significare molto quando usato correttamente. Accomodato nel palmo della mano, il Wii Remote è pieno di vita. La sua vibrazione è analoga a quella che rese *WarioWare Twisted!* un'esperienza così magnificamente tattile, e la sua implementazione, almeno nei giochi Nintendo, è molto astuta, offrendo feedback alle azioni e segnalando ai giocatori determinate possibilità. Accoppiato al piccolo altoparlante accomodato nel telecomando, personalizza l'esperienza di gioco con esiti sorprendenti, dal piccolo 'pling' che aiuta ad identificare i vari partecipanti

## Guardami

Sia PS3 che Wii offrono identità giocatore persistenti, una semplice user ID su PS3 ed il proprio avatar Mii su Wii. Da segnalare, però, che nel caso del sistema Sony l'icona rappresentativa della propria identità online è diversa da quella che identifica l'utente loggato al sistema (selezionabile fra un elenco di 'faccine' colorate come quelle che vedete nella foto qui in alto). Per la cronaca, lo sfondo dell'XMB cambia colore e luminosità rispettivamente in base al mese e all'ora del giorno. Il Mii, intanto, è una forma rappresentativa della propria identità che alcuni troveranno graziosa, altri semplicemente curiosa. Ma non c'è dubbio che poter caricare il proprio Mii sul Remote sia un tocco geniale e che i volti impassibili e i corpi ultra-semplificati dei propri parenti e amici siano terribilmente carismatici.

ai giochi multiplayer, alle lugubri intromissioni di Midna, la nuova compagna di Link (vedi recensione di *Twilight Princess* a p.78). Come il telecomando, anche il Nunchuck è più piccolo di quanto si possa pensare e terribilmente comodo da brandire, sebbene il cavo che unisce i due componenti, pur generoso nella lunghezza, sia un infelice ricordo dei vecchi controller cablati. Il motion sensing incluso in entrambi non lascia adito a critiche, mentre l'uso del Remote come puntatore unisce utente e schermo in maniera istintiva. Sembra però esserci un problema con le unità quasi finali, un problema che vede le console perdere occasionalmente traccia di specifici controller, e al quale si rimedia premendo i due pulsanti di sincronizzazione posti vicino all'ingresso della SD Card, dietro lo sportellino sul fronte della console, e (purtroppo) nel vano batterie del Remote (diversamente da Wii e 360, PS3 non ha pulsanti di sincronizzazione sulla console, ma rileva i controller automaticamente dopo averli collegati una prima volta via USB). Da segnalare comunque un problema non meno rilevante riscontrato su PS3: talvolta il controller si 'incanta' per un secondo o due, inviando al sistema l'ultimo input impartito dall'utente (ad esempio, una rotazione a destra in *Resistance* si trasforma in un paio di indesiderate piroette sul posto). Dal momento che entrambe le console adottano il sistema di comunicazione wireless Bluetooth, il problema potrebbe essere legato a quest'ultimo. La speranza è che sia risolvibile con un aggiornamento del software.

**Ma è proprio** in questo punto di contrasto, l'iconico Sixaxis da un lato e l'iconoclastico Remote dall'altro, che comincia a diventare evidente che queste console abbiano in comune più di quanto si possa immaginare. Dopo un anno di hype è facile dimenticare quanto sembrasse improbabile che i controller dei successori di PS2 e GC potessero vantare capacità di motion sensing. Implementazioni moderne e robuste di vecchie tecnologie fallite per scarsa performance e mancanza di supporto, rappresentano una visione bizzarra del futuro del videogioco. È ancora presto per stabilire quanto sarà centrale il loro ruolo su entrambi i sistemi. Con Wii, al di là del senso di magia che si prova assumendo il controllo fisico dello schermo, non ci vuole molto per capire che i giochi fruiti stando seduti avranno probabilmente un vantaggio rispetto a quelli che richiedono gesti plateali. Così come il touchscreen ha gradualmente raggiunto il primato di utilizzo rispetto alle altre tecnologie di DS, potrebbe accadere che l'uso principale del Remote diventi quello di puntatore simil-mouse. PlayStation3 affronta una sfida differente dal momento che l'implementazione del tilt control in giochi disegnati per essere fruiti via pad si è sempre dimostrata insoddisfacente. Ma con la console destinata ad ospitare la più ampia gamma

## Controllo remoto

Sebbene il telecomando di Wii sia cresciuto un po' dal suo debutto al Tokyo Game Show 2005, resta un apparecchio snello ed elegante, destinato forse a finire inghiottito dal divano assieme agli altri telecomandi del salotto. L'uso energico prolungato può stancare il braccio, ma la sua eccellente ergonomia significa che mai si soffre di quello stress ai tendini generalmente provocato da lunghe sessioni di gioco pad tradizionale alla mano. L'unico elemento un po' fastidioso, almeno nell'unità provata in redazione, è lo sportellino che chiude il vano batterie, non perfettamente fissato al resto dell'unità, il che significa sentirlo muoversi nella mano mentre si gesticola, e per qualche millisecondo può dare l'impressione che il Remote stia per sfuggire di mano. La cinghietta da polso bandisce in ogni caso simili preoccupazioni, ma, davvero, chi di voi userà quella cinghietta?

**L'apparentemente spoglio chassis di Wii nasconde in realtà una serie di opzioni. Uno sportellino frontale protegge il pulsante di sincronizzazione e lo slot per le SD Card su cui custodire i contenuti scaricati allorquando la memoria interna da 512MB dovesse colmarsi. Un altro sportellino situato sulla parte superiore trasforma invece Wii in un GameCube con quattro porte controller e due ingressi per memory card**

di software, specialmente con l'arrivo di giochi scaricabili più piccoli e sperimentali, è difficile prevedere quanto il Sixaxis possa diventate integrale.

Questi punti interrogativi sul futuro delle console sono un'altra cosa che condividono: tanto per Wii quanto per PS3 il senso di potenziale ancora inespressa è immenso. Di nuovo, per quanto riguarda Wii, il precedente stabilito da DS è abbastanza chiaro. C'è voluto un anno per arrivare a titoli come *Mario Kart*, *Animal Crossing*, *Nintendogs* e *Brain Training*, e basta osservare la line-up di lancio di Wii per temere che la storia possa ripetersi. Le terze parti, e persino Nintendo stessa, probabilmente si prenderanno tutto il tempo che serve per rifinire i loro game design per Wii: non è possibile affrontare questo cambiamento paradigmatico senza un po' di sofferenza. Ma mentre Wii affronta questa sfida specifica, è quasi impossibile esaurire il potenziale di PlayStation3. Accomodata nel salotto, irradia potenza al punto che le accuse di arroganza mosse a Sony di recente le si adattano perfettamente. Il suo lucido silenzio fa apparire vecchia la TV e misero l'arredamento. Appartiene al futuro ed è ben messa per attenderne l'arrivo.

È impossibile prevedere come sarà l'ecosistema di PS3 fra cinque anni, in parte perché alcune indicazioni si basano su conversazioni sussurrate all'ombra di NDA, e in parte perché si sta ancora evolvendo. Piuttosto che presentare la sua console come un fatto compiuto, alla maniera di Microsoft, Sony ha composto la sua visione sotto gli occhi di tutti, aggiungendo motion sensing, supporto per la comunità e giochi scaricabili una press release dopo l'altra. Alcuni la accuseranno di assimilare semplicemente le innovazioni dei rivali, e di certo la tempistica di certi annunci non prova il contrario, ma

***Resistance: Fall of Man*** **(recensione a p.82) è, per molti, il titolo di lancio più importante di PS3, uno dei rari giochi originali ed esclusivi in un elenco di seguiti e uscite multipiattaforma**

quelle stesse persone sarebbero altrettanto critiche se Sony non avesse risposto ai nuovi standard stabiliti da Microsoft e Nintendo. Ma ora Sony è pronta a distanziarsi dalla concorrenza. Le specifiche rendono la sua console costosa, ma significano che Sony ha scommesso sulla sua leadership proprio nel momento in cui la corsa per la tecnologia più potente potrebbe essere giunta alla fine. Quei 1080p di risoluzione saranno anche stati difficili da comunicare al massmarket quest'anno, ma non c'è il rischio che appaiano temerari fra mezza decade. E la situazione è simile per il Blu-ray. Microsoft sta facendo un ottimo lavoro per dimostrare che c'è ancora spazio nei DVD, ma la capienza extra dei Blu-ray non sarà mai una cosa negativa per i giocatori, anche laddove dovesse risultare tale per il conto in banca di Sony. E nel caso in cui perdesse la sua battaglia contro l'HD-DVD, o persino nell'eventualità che entrambi i formati falliscano al cospetto di una possente base installata di DVD e dell'imminente ondata di contenuti scaricabili, allora avrebbe un impatto minimo sulla credibilità di PS3 come piattaforma da gioco.

**E sono quei** contenuti scaricabili a detenere la chiave per lo sviluppo di PS3. Sony è sempre stata in grado di offrire la più ampia gamma di software per le sue console, da quello cinicamente mainstream a quello fermamente avant-garde, e l'arrivo della distribuzione diretta e dei micropagamenti non potrà che amplificare l'offerta. Sebbene nulla sia stato confermato, sarebbe ingenuo credere che PlayStation3 non sarà presto raggiunta da film, musica e TV, vuoi attraverso l'infrastruttura Sony o quella di una terza parte. L'approccio aperto di Sony alla sua nuova macchina (che permette di accedere ad internet, di montare il distro

## Fratello minore

**Un'altra similitudine fra le due console è che entrambe hanno un piccolo fratello portatile. Vederle insieme dal vivo rende perfettamente sensate le dichiarazioni di Kutaragi secondo cui PSP è stata concepita come un'estensione di PS3 (non è un caso che lo schermo di PSP sia un 16:9), ma al di là della funzione di Remote Play (la quale invia l'output video di PS3 sullo schermo di PSP, permettendo, ad esempio, di finire di vedere un film in Blu-ray a letto), non ci sono al momento abbastanza informazioni per capire quanto diverranno integrate le due unità. Interessante la possibilità di scaricare titoli PSone su PS3 e di giocarli poi su PSP grazie ad un emulatore del 32bit Sony (non ancora rilasciato al momento della stesura di questo articolo). Per quanto riguarda Wii, il DS offre ulteriori possibilità di interazione (touchscreen e microfono) ai suoi giocatori dal momento che può essere impiegato come controller per la console. Non è infine improbabile che DS diventi destinatario di demo e bonus via WiiConnect 24.**

Rispetto a 360, PlayStation3 è solo leggermente più grande, sebbene le linee concave della console Microsoft e il pancione luccicante di quella Sony diano un'altra impressione. La mancanza di un alimentatore esterno per PS3 è decisamente un punto a suo favore

Linux Yellow Dog e che non esercita alcun controllo stile Live Arcade sui suoi giochi scaricabili), significa che la quantità di contenuti potenzialmente accessibili attraverso la console, dal software per ufficio agli emulatori per Linux, è quasi illimitata.

È una prospettiva eccitante, ma anche pericolosa. Liberando il potenziale della console, Sony rischia di mimare quelle funzionalità che la maggior parte della gente già usa attraverso PC e laptop, danneggiando l'esperienza robusta e senza stress che le console hanno sempre garantito. Nintendo affronta invece una sfida praticamente opposta. I suoi Wii Channel, pur offrendo accesso ad internet attraverso Opera, sono chiaramente disegnati per ridurre le opzioni di scelta e aumentare l'usabilità, affidandosi al comprovato appeal di elementi quali le previsioni del tempo, gli oroscopi e la messaggistica piuttosto che cercando di usurpare la già esistente relazione del consumatore con il mondo online. Resta ancora da vedere se Wii avrà un vantaggio in questa battaglia: è chiaro che le capacità simil-mouse del Remote, assieme alle collaborazioni di Nintendo con società come Opera e la ditta di riconoscimento calligrafico Zi, senza trascurare la rapida sequenza di avvio, potrebbero farne un'alternativa più allettante per la navigazione in rete.

E questo porta all'ultima similarità fra le due console: non sono ancora pronte. Poco prima del lanci di entrambe, Sony e Nintendo non erano in grado di fornire pieno accesso ai firmware finiti e agli ambienti online. È praticamente l'opposto di ciò che ha fatto Microsoft con 360, sempre evangelica circa la sua esperienza come società di software e servizi. Con quella console era chiaro sin dal principio quanto centrale fosse l'utente rispetto alla pianificazione dell'hardware. Il risultato è stato un servizio solido, ma limitato, che ha già ricevuto apprezzamenti da tutto il mondo. Nel mentre ha alzato il livello di sfida sia per Sony che per Nintendo, le quali, malgrado la scarsa esperienza in materia, devono ora offrire sistemi caratterizzati dallo stesso livello di stabilità e navigabilità, ma che eccedano in termini di ampiezza.

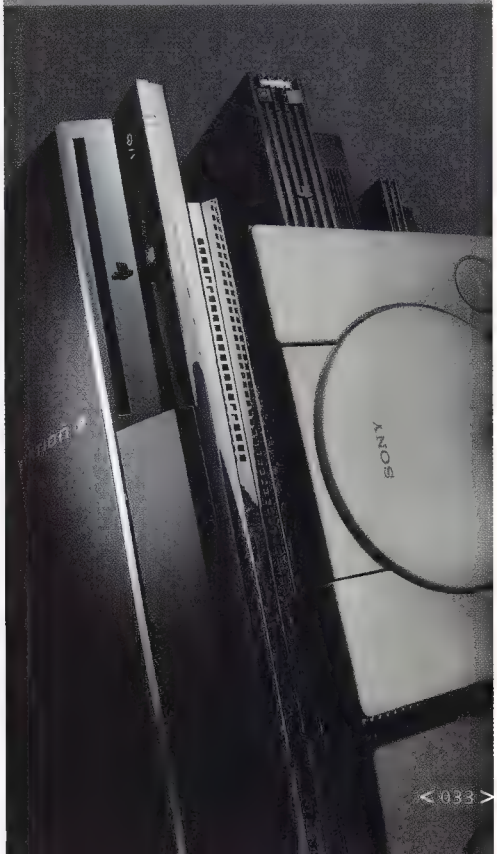
Non è impresa da poco, ma ciò che Wii e PS3 hanno dalla loro parte è il tempo. Alla luce della particolarità di Wii e della potenza senza fondo di PS3, 360 appare come l'ultimo esponente di una vecchia razza. Malgrado Live e Arcade, il Ring of Light e gli Achievement, 360 oggi sembra il culmine di un processo evolutivo che da PlayStation ha portato a Dreamcast e poi a Xbox. E malgrado il forte contrasto che le separa, questa è la chiave che condividono. PS3 e Wii sono semplicemente troppo distruttive per appartenere a quella stirpe. Nessuno sa dove porterà il futuro del videogioco secondo Nintendo e Sony.

**Malgrado Live e gli Achievement, 360 oggi sembra il culmine di un processo evolutivo che da PlayStation ha portato a Dreamcast e poi a Xbox**

**Più le osservi, più scopri similitudini: sia Wii che PS3 usano una fila di LED per mostrare il numero del proprio controller, sebbene PS3 possa supportare fino a sette giocatori, indicati accendendo e 'sommando' due LED. È facile dimenticare quando c'era bisogno di un multi-tap**

## PlayStation generation

**Il fatto che la forma del Sixaxis non si sia evoluta troppo rispetto all'originale controller PlayStation è una dimostrazione di quanto rivoluzionario fosse quest'ultimo, o di quanto sia conservativo l'approccio di Sony al design. Non c'è dubbio che il nuovo controller verrà ben accolto dal solido mercato PlayStation, ma coloro che fossero rimasti interdetti dall'aspetto e dal funzionamento del DS2 (basta sedersi al fianco di un non-giocatore per ricordare quanto sia 'specialistico' il DualShock) probabilmente verranno alienati anche questa volta. Con buona pace del motion sensing. Ma dal momento che il mercato PlayStation è il più grande al mondo, probabilmente Sony non è molto preoccupata della cosa.**



Wii

# UN NUOVO INIZIO

Nulla permette di capire meglio la filosofia alla base di Wii della presentazione ufficiale organizzata da Nintendo per promuovere la sua nuova console, ai primi di settembre. La manifestazione è stata, senza dubbio alcuno, l'ennesima conferma dello stato di forma dell'azienda guidata da Iwata. Con più di sessanta postazioni demo sparpagliate in un enorme capannone, praticamente tutti i giornalisti hanno avuto modo di provare con mano i giochi selezionati per accompagnare il lancio di Wii.

Come da prassi per questo tipo di eventi, ogni postazione demo era pattugliata e sorvegliata da un dipendente Nintendo, pronto ad aiutare i giocatori meno esperti o i semplici curiosi. Questo tipo di premura, che è sempre e comunque da applaudire, nel caso dei giochi sviluppati per una console così diversa è stata ancora più opportuna.

Opportuna, certo, ma a differenza di quanto sarebbe stato lecito pensare, ad aiutare i giornalisti di stampa generalista e specialistica non vi era il solito esercito di hostess, ma solo della gente comune. Una signora sulla cinquantina, che a dir suo non aveva mai provato un videogioco prima di quella mattina, era impegnata a dimostrare *Elebits* di Konami. Un ragazzo sulla trentina, magro e smunto, era invece pronto a dare una mano a chi volesse solcare i cieli di *Wing Island* di HudsonSoft. Queste persone, chiamate a raccolta da un'agenzia specializzata proprio in questo tipo di offerta, avevano di fatto la responsabilità di presentare ai giornalisti una console assolutamente diversa da tutte le altre. Una console il cui appeal è legato a doppio filo ad un'idea decisamente innovativa, probabilmente la più innovativa tra quelle azzardate dall'industria dei videogiochi dopo l'esplosione (e l'implosione) della Realtà Virtuale dei primi anni '90.

La domanda, a questo punto, sorge spontanea: perché Nintendo ha optato per donnone mature ed ex-impiegati di banca per raccontare la propria versione del futuro del mondo dei videogiochi? La risposta è semplice, proprio come la domanda: in linea di massima, sono queste persone 'normali' il target principale di Nintendo. Con Wii, Iwata e compagni hanno la ferma intenzione di arricchire e stravolgere le abitudini e lo stile di vita della gente comune, oltre che dei videogiocatori della vecchia guardia. Per riuscirci, Nintendo non ha intenzione di puntare solo e soltanto sui videogiochi, come ha più volte fatto in passato, ma di battere strade nuove e abbracciare progetti inediti. Strade e progetti che **Videogiochi**, nelle prossime pagine, tenterà di intuire e di raccontare, così da definire i confini ludici (e non) della più affascinante tra le console emerse dai laboratori di Ricerca e Sviluppo di Nintendo.

# WII SENZA VELI

## UNO SGUARDO RAVVICINATO ALLA CONSOLE, AI CONTROLLER E ALLE PERIFERICHE

### WII CONSOLE (259 Euro)

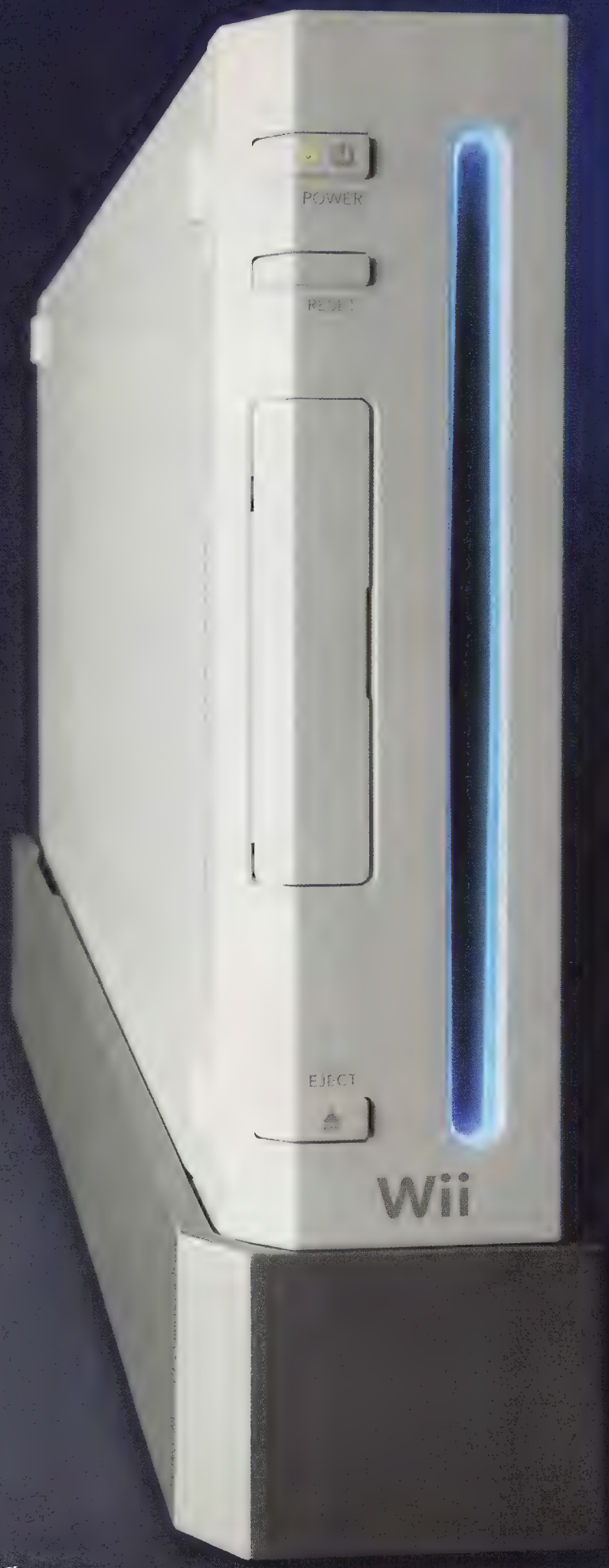
Nintendo è così ferma nella sua volontà di non entrare in una battaglia di specifiche contro PS3 e 360 che ancora oggi non rivela cosa si nasconda all'interno di quel piccolo cofanetto bianco, limitandosi a dire che la CPU, battezzata Broadway, è una unità basata su PowerPC sviluppata in collaborazione con IBM mentre la GPU è frutto del lavoro di ATI.

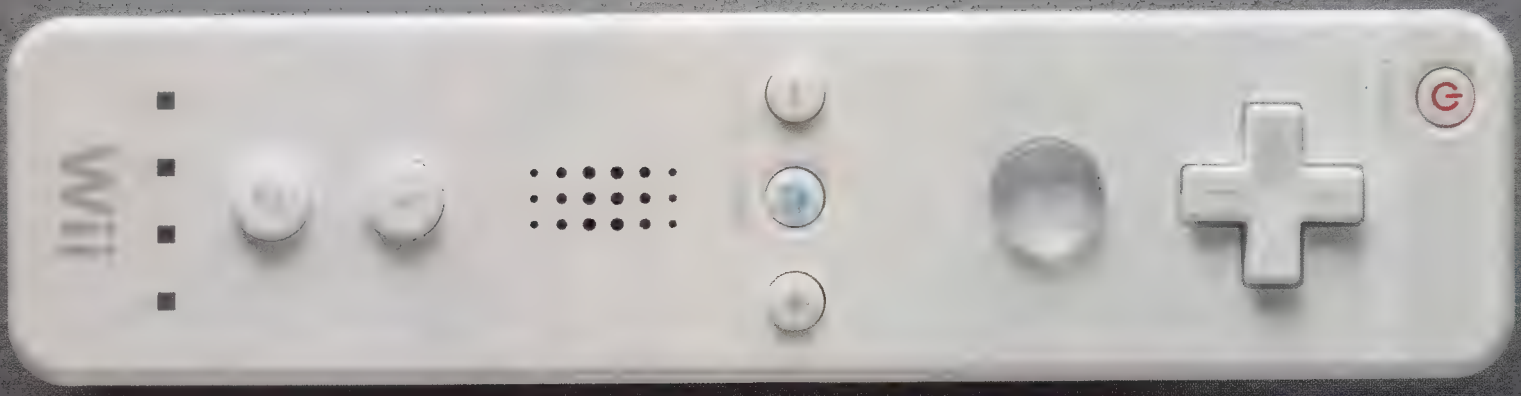
Ciononostante Nintendo non perde occasione di sottolineare la memoria flash interna da 512MB, impegata per i download della Virtual Console e quant'altro. Opportune espansioni di memoria potranno essere aggiunte sotto forma di semplici SD Card, anche se Nintendo non ha ancora confermato la compatibilità con le schede SD-HC (SD-High Capacity), che arrivano a immagazzinare fino a 8GB di dati. Le SD Card da 2GB, probabilmente, saranno le unità di stoccaggio dati più diffuse per quanto riguarda Wii, anche per via del prezzo (si possono trovare a meno di 60 euro).

Esternamente, Wii mette in mostra un'uscita AV standard (per quanto riguarda Nintendo, ovviamente) capace di trasportare segnali component (fino a 480p), composito o S-Video, due porte USB 2.0 (sistemate sul retro della console), uno slot riservato alle schede SD, due vani per le memory card e quattro per i controller di GameCube (questi ultimi adatti anche al ricevitore WaveBird). Tutti questi slot sono nascosti da tre diversi coperchi, sollevabili con un dito. Sul fronte della macchina, invece, si trovano tre tasti, Power, Eject e Reset, gli unici visibili quando i coperchi di cui sopra sono abbassati.

Per quanto riguarda la questione della connettività, Wii è in grado di comunicare con DS via WiFi (per scaricare demo, contenuti aggiuntivi e, in futuro, per snellire le funzioni di chat online). Il collegamento ad Internet prevede l'utilizzo di un adattatore USB 2.0 LAN nel caso non si dovesse avere a disposizione una rete WiFi.

Le dimensioni di Wii sono estremamente contenute: 157mm di larghezza, 215mm di altezza e 44mm di spessore ne fanno una console adattabile a qualsiasi ambiente, sebbene guadagni un po' di statura se inserita nello stand, incluso nella confezione. Infine, la spettrale luce azzurra emanata dallo slot del lettore DVD assicura al sistema un look differente rispetto a quello di qualsiasi altra console.





## WII REMOTE (39 Euro; UNO INCLUSO NELLA CONFEZIONE)

Il sistema di controllo principale di Wii comunica con la console per mezzo di un segnale Bluetooth recepito dalla Sensor Bar (si veda pagina 38). Può essere utilizzato fino ad una distanza di dieci metri, distanza che però viene dimezzata quando il Wii Remote viene impiegato come sistema di puntamento. Fino a quattro controller possono essere utilizzati contemporaneamente. Le preferenze dei giocatori, così come i loro Mii, sono salvate sulla memoria interna (6KB) del Wii Remote, mentre l'alimentazione è garantita da due batterie AA. La durata di queste ultime è stimata attorno alle 60 ore, se si utilizza il controller solo per le sue capacità di rilevazione di movimento. Quando invece il Wii Remote è sfruttato anche come sistema di puntamento, oppure in tandem con il Nunchuk, allora la tenuta cala sensibilmente. Sulla parte inferiore del controller trovano spazio un tasto-grilletto 'B' e il pulsante Sync per la sincronizzazione della periferica con la console. Il telecomando monta infine un sistema di vibrazione e un piccolo altoparlante.

## NUNCHUK (19 Euro; UNO INCLUSO NELLA CONFEZIONE)

Questo controller non funziona in maniera autonoma, ma solo se collegato al Wii Remote per mezzo di un apposito cavo. Anche il Nunchuk nasconde al suo interno una tecnologia basata sugli accelerometri. Più ovvio è invece l'uso dello stick analogico, modellato esattamente come quello del controller GameCube. La parte inferiore presenta due tasti, C e Z, il secondo decisamente più simile ad un classico grilletto rispetto al tasto 'B' del Wii Remote. Dal momento che non richiede batterie per operare, il Nunchuk risulta fin troppo leggero.

## CLASSIC CONTROLLER (19 Euro)

Disponibile al lancio solo come pad aggiuntivo, il Classic Controller è essenzialmente un ibrido tra i pad di Super NES e di GameCube. La cosa non è affatto sorprendente se si considera che questo sarà lo strumento privilegiato per giocare ai titoli disponibili sulla Virtual Console, ovvero ai giochi per NES, SNES, N64, Genesis e Turbo Grafx (oltre a qualche progetto inedito, si spera). Il Classic Controller è molto più piccolo di quanto ci si possa aspettare (65,7mm x 135,7mm x 26mm) e sulla sua parte superiore trovano spazio quattro pulsanti (X, Y, A, B), due coppie di tasti dorsali (L e R, Z1 e Z2), oltre a due stick analogici e ad una croce direzionale. Sul retro, una misteriosa apertura lascia spazio all'immaginazione, visto che Nintendo non ne ha ancora specificato la funzione. Come il Nunchuk, anche il Classic Controller deve essere collegato al Wii Remote per mezzo di un cavo.

## SENSOR BAR

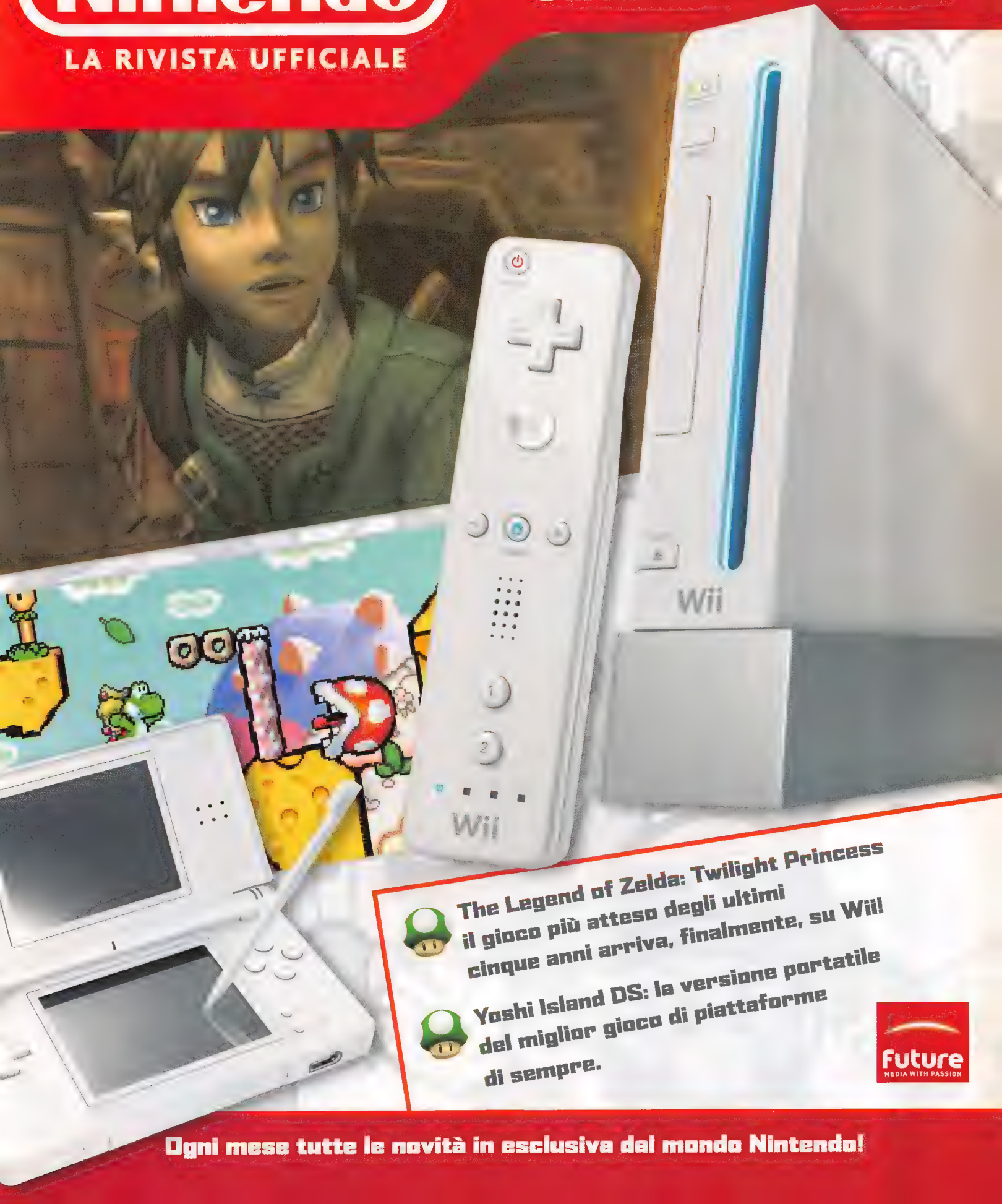
Sistemata sopra o sotto al televisore, la Sensor Bar ha il compito di tracciare gli input ricevuti dal Wii Remote. Per riuscirci, questa piccola periferica (dalla lunghezza di 200mm) sfrutta due ricevitori sistemati alle sue estremità. Nintendo ha lavorato a lungo, e bene, per rendere la Sensor Bar un oggetto discreto e poco intrusivo.

L'importanza della Sensor Bar nel progetto Wii non è da sottovalutare: di fatto si tratta del cuore del sistema di controllo. La sua affidabilità nei test è assolutamente provata, ma sono stati riportati alcuni problemi nell'utilizzo sotto la luce di potenti lampade alogene.

# Nintendo®

LA RIVISTA UFFICIALE

è in edicola dal 11 dicembre




The Legend of Zelda: Twilight Princess
il gioco più atteso degli ultimi
cinque anni arriva, finalmente, su Wii!

Yoshi Island DS: la versione portatile
del miglior gioco di piattaforme
di sempre.

Future
MEDIA WITH PASSION

Ogni mese tutte le novità in esclusiva dal mondo Nintendo!

# IL GRANDE PROGETTO WII

## COME RIUSCIRÀ LA NUOVA CONSOLE DI NINTENDO A RIDEFINIRE IL VIDEOGIOCO? E QUALI SFIDE SI TROVERÀ AD AFFRONTARE?

I tanti visitatori dello scorso Interactive Entertainment Festival di Edinburgo si sono trovati ad affrontare un quiz, una sorta di test per mettere alla prova la propria conoscenza del mondo dei videogiochi. Il test in questione, per la cronaca, era stato approntato da un rinomato esperto del settore. Tra le domande figurava anche questa: quale tra PSP di Sony, Xbox 360 di Microsoft e Nintendo Wii è l'intrusa? La risposta era Nintendo Wii perché, apparentemente, è l'unica del trio a non vantare aspirazioni multimediali. Sì, Nintendo Wii, una console in grado di connettersi alla rete. Che vanta tra i suoi servizi canali dedicati alle previsioni del tempo e agli acquisti online. Che vuole essere perennemente connessa alla casa madre attraverso WiiConnect24.

La nuova console di Nintendo è stata spesso fraintesa, fin dal suo debutto ufficiale al Tokyo Game Show del 2005, quando una schiera di giornalisti scelti ebbe modo di provare con mano Wii e i suoi controller. Questo è il rischio che si corre quando si tenta la carta della diversità.

Wii è stata spesso fraintesa. Questo è il rischio che si corre quando si tenta la carta della diversità

Sotto questo punto di vista, Wii ha seguito il tracciato segnato da DS, un'altra console che, di primo acchito, sembrava offrire prova tangibile della confusione che pareva dominare le menti di Iwata e soci. Nintendo DS pareva una macchina realizzata senza un'idea ben precisa, arricchita di funzioni stravaganti senza alcuna coerenza. Il lancio di DS, accompagnato da *Super Mario 64 DS*, fece ben poco per fugare dubbi e perplessità: quel remake del capolavoro per Nintendo 64 non provò nemmeno a dimostrare come la console potesse usare in maniera significativa e armoniosa la connessione WiFi, i due display, il microfono interno e le possibilità offerte dal touch screen. Solo mesi dopo, con la pubblicazione di giochi come *Nintendogs* e *Brain Training*, Nintendo è riuscita a chiarire la sua visione. Con più di 21 milioni di macchine vendute nel mondo in 22 mesi, e con un dominio su PSP agli inizi tutt'altro che scontato, il nuovo corso di Nintendo ha dimostrato quanto un'inedita linea di pensiero, ovviamente sposata alla capacità di metterla in pratica nel migliore dei modi, possa ancora condurre al successo. Anche in un'industria che, nei tempi recenti, si è sempre più ripiegata su se stessa, rinunciando a prendere rischi e a tentare nuove strade.

**Nel progettare Wii,** Nintendo ha assunto due grossi rischi. Il primo è anche quello più tangibile, ovvero il sistema di controllo primario consistente in un Nunchuk dotato di stick analogico appaiato ad un ben più complesso telecomando (o Remote). Ovviamente, non tutte le funzioni della console sono disegnate per l'impiego di entrambi, ma è quando questi due elementi del puzzle funzionano in tandem che diventa chiaro quanto il progetto Wii si meritasse il codename 'Revolution'.

Non ci sono dubbi sul fatto che, in termini di mera funzionalità, questo sistema di controllo funzioni. E funziona con una precisione assolutamente inaspettata per una tecnologia così economica. Come ovvio, è un bene che l'hardware svolga in maniera competente il proprio lavoro. È tutto un altro discorso, però, trasformare le potenzialità aperte da un sistema di controllo così innovativo in compiute esperienze di gioco. E proprio sotto questo aspetto l'immagine di Wii inizia a farsi nebulosa. Alcuni giochi elementari in perfetto stile 'mira e spara', come *Elebits* di Konami, sfruttano il telecomando come un semplice strumento per muovere un cursore sullo schermo, esattamente come se si trattasse di un mouse in un FPS per PC. Questi giochi, sposati al Wii Remote, non danno adito a dubbi: tutto funziona benissimo. Ma quando le idee di game design si fanno più ambiziose, quando gli input basati sui gesti si amplificano, allora la complessità del sistema di controllo inizia a diventare un problema di cui occuparsi con parecchia attenzione. "Coordinare più azioni contemporaneamente non è facile. I programmatori devono inventarsi un modo per riuscirci, oppure progettare il gameplay in maniera differente", dichiara uno sviluppatore vicino a Nintendo. "Un gioco come *Wario Ware* può essere realizzato perché i movimenti, in linea di massima, sono piuttosto limitati. Il Wii Remote, in un

**Al Tokyo Game Show 2005 il presidente di Nintendo Company Ltd alza ufficialmente il sipario su Revolution, il nome con cui Wii era conosciuto fino al maggio di quest'anno**

# IL PALINSESTO DI WII

Accendere Wii dopo averlo collegato ad Internet vuol dire ritrovarsi davanti ad una schermata suddivisa in diverse finestre, sistemate all'interno di una griglia (immagine grande). Ogni finestra è dedicata ad uno specifico Wii Channel o ad un gioco della Virtual Console, ed è arrangiabile a seconda delle proprie esigenze. L'unica eccezione è quella del canale chiamato Disc Channel, sistemato sempre e comunque nell'angolo in alto a sinistra. Nintendo per ora ha annunciato otto differenti canali, ma ha promesso che molti altri verranno attivati in futuro.

### DISC CHANNEL

Da qui è possibile far partire i giochi inseriti del drive di Wii, siano questi i vecchi classici per GameCube o i nuovi titoli Wii.

### MII CHANNEL

Questo canale è riservato alla creazione dei Mii, dei simpatici avatar da costruire per mezzo di un semplice editor. L'idea di base è che tutti i componenti di un nucleo familiare (tanto per fare un esempio) si prendano la briga di disegnarsi un alter ego, che potrà poi essere usato come avatar in determinati giochi come *Wii Sports* e *Wii Play*. I Mii sono personaggi estremamente elementari ma ricchi di fascino, andando a coprire con il loro carisma quello che perdono sotto il profilo del fotorealismo. Una volta creati, i Mii vanno a sistemarsi in una piazza a loro dedicata, dove possono essere richiamati all'ordine per mezzo di un fischietto in perfetto stile *Pikmin*.

### PHOTO CHANNEL

Inserendo una SD Card nell'apposito slot di Wii, sistemato sul fronte della console, si attiva questo canale dedicato alla fotografia, agli slide-show e al fotoritocco. Quest'ultima funzione prevede la possibilità di pixellare un'immagine, di regolare contrasto e luminosità, nonché di ritagliare, copiare e incollare. In linea di massima, insomma, il Photo Channel può essere usato come una di quelle postazioni chiamate Photo-Me che stanno spopolando in Giappone, soprattutto tra i ragazzi più giovani. Volendo, è anche possibile aggiungere un brano in MP3 allo slide show, o spedire le proprie creazioni ad altri giocatori sfruttando la Message Board.

### FORECAST CHANNEL

Una rappresentazione poligonale del pianeta da far roteare a colpi di Wii Remote è quello che attende i giocatori all'interno del canale dedicato alle previsioni del tempo. Basta indirizzare il telecomando verso un punto qualsiasi del 'mappamondo', afferrarlo tenendo premuto 'A' e quindi dare un colpo di polso per farlo girare. Il servizio WiiConnect24 garantisce aggiornamenti automatici città per città.

### NEWS CHANNEL

Al momento di andare in stampa, Nintendo è ancora impegnata a risolvere alcune questioni burocratiche inerenti il suo canale dedicato all'informazione, almeno per quanto riguarda l'Europa. Negli Stati Uniti e in Giappone questo servizio verrà curato dalla CNN. Le varie notizie saranno archiviate per categorie, e la loro provenienza segnalata sullo stesso pianeta in 3D del Forecast Channel.

### WII SHOP CHANNEL

Ancora non si hanno conferme, ma pare che al lancio solo il Giappone potrà accedere a questo canale. Nintendo è comunque al lavoro per risolvere velocemente la questione, così da dare ai giocatori la possibilità di acquistare diversi videogiochi dell'epoca NES, Super NES, Nintendo 64, Mega Drive e Turbo Grafx (tra gli altri). Gli acquisti potranno essere effettuati con una carta di credito o per mezzo di speciali carte prepagate da 2000 Wii Point (dal costo effettivo di 20 euro). Per la cronaca, i giochi per NES costeranno 500WP, quelli per SNES 800WP, quelli per N64 1000WP, quelli per Mega Drive 800WP e quelli per Turbo Grafx 600WP.

### INTERNET CHANNEL

Attivare il canale dedicato a internet vuol dire accedere al browser Opera, ottimizzato per l'utilizzo su Wii. In linea di massima, sotto il profilo operativo, si può tranquillamente tracciare un parallelo con l'equivalente versione per DS.

### WII MESSAGE BOARD

Questo canale è in realtà la centrale operativa del servizio WiiConnect24, da dove scaricare contenuti extra, nuove mappe, oggetti o armi per i giochi Nintendo (ma anche per quelli proposti dalle terze parti). Su questa stessa schermata i giocatori potranno anche lasciare dei messaggi e degli avvisi, così da tenersi in contatto. Sebbene manchi ancora una conferma per quanto riguarda l'Europa, SMS e immagini potranno essere scambiati anche tramite cellulare.

## ISTERIA VIRTUALE

**Se c'è un elemento di Wii che pare destinato a deludere i fan di Nintendo, almeno agli inizi, è la Virtual Console. Nintendo ha confermato che saranno resi disponibili per il download solo i giochi precedentemente pubblicati in un determinato territorio. Questo vuol dire, quindi, che in Italia non si potranno scaricare parecchi classici per Super NES, giochi come *Chrono Trigger*, *Final Fantasy III* e *Earthbound*. Volendo si potrà aggirare questo tipo di limitazione acquistando una console di importazione americana e pagando il download con Wii Point statunitensi. La speranza è quella che Nintendo ascolti le preghiere dei fan, che già hanno invaso i forum della grande rete, e torni sui propri passi.**

gioco del genere, può funzionare in tempo reale (non c'è ragione tecnica che possa giustificare lag di sorta). Allo stesso modo, la sensibilità, così come stabilire quando un'azione è iniziata/terminata, sono due aspetti davvero complicati. Anzi, per certe meccaniche di gioco si tratta di un'impresa addirittura impossibile. Proprio come per DS, certi giochi funzioneranno a meraviglia, certe idee brilleranno, alcuni esperimenti si limiteranno a titillare la fantasia dei giocatori e altri, invece, falliranno miseramente". La chiave di volta, quindi, è tutta nell'implementazione. Si può stare ben certi che nei prossimi mesi arriverà sugli scaffali dei negozi un gran numero di giochi assolutamente incapaci di mettere in risalto, e di sfruttare a fondo, le caratteristiche di Wii. Questo anche perché, dopo il debutto giocabile di Wii all'E3 di maggio, diversi publisher inizialmente restii a supportare la piattaforma con decisione hanno frettolosamente dovuto riconsiderare i loro piani di sviluppo (si dice, per esempio, che nel corso dell'estate Sega abbia spostato su Wii buona parte dei suoi sviluppatori impegnati su progetti per PS3).

Quello che è chiaro a proposito dell'innovativo sistema di controllo di Wii è il fascino che esercita sui non-giocatori: per chi è non ha mai videogiocato in vita sua, la rimozione di una barriera come quella costituita dai complessi controller attuali è decisamente significativa. Ma cosa dire di chi ha assimilato in anni di videogaming i meccanismi a forma di DualShock? Qualunque appassionato di videogiochi sarà certamente interessato a provare i nuovi controller di Nintendo, ma quanti preferiranno utilizzare Wii Remote e Nunchuk in luogo di un controller tradizionale? L'uscita di *The Legend of Zelda: The Twilight Princess* nelle due edizioni per Wii e GameCube offrirà certamente risposte utili per Nintendo.

**Il secondo rischio** relativo alla progettazione di Wii è quello inerente le capacità grafiche della macchina. Nintendo ha definito la sua nuova console 'da due a tre volte' più potente di GameCube. Ma *Twilight Princess* e *Super Mario Galaxy*, i giochi più riusciti sotto il profilo grafico tra quelli visti fino ad ora, hanno veramente un look anche solo due volte superiore a quello dei migliori giochi per GameCube? Be', di certo sono renderizzati in formato widescreen 16:9, ma non v'è nulla in nessuno dei due titoli che calpesti i momenti più stupefacenti di un *Resident Evil 4*. E con un'architettura hardware nostalgicamente single-core, l'impressione è che non vi sia poi molto altro da spremere, come invece lasciano intendere Xbox 360 e (soprattutto) PS3.

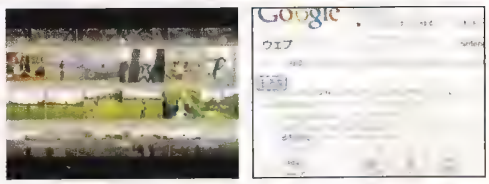
Ed è proprio il confronto grafico con PS3 e Xbox 360 ad essere importante, non certo quello con GameCube. Come una informale indagine di mercato presso un qualsiasi negozio specializzato può confermare, molti giochi sono acquistati in base alla forza comunicativa delle immagini riportate sul retro della loro confezione o, meglio ancora, in accordo con l'esplosività delle versioni promozionali mandate in loop su televisori e stazioni demo. Agli occhi di questi acquirenti, *Motor Storm* per PS3 è destinato ad annientare *Excite Truck* per Wii, soprattutto se le postazioni demo in questione dovessero essere sistemate una di fianco all'altra. Accostare i giochi più grezzi per Wii e quelli più raffinati per PS3, sarebbe come mettere una console a 8bit di fianco ad una a 16bit. Per coloro che non afferrassero le peculiarità di ciascun sistema, non ci sarebbe paragone. E in più, anche PS3 vanta un controller 'motion sensitive', no?

**Perché Nintendo si** è tirata indietro davanti alla prospettiva di un braccio di ferro sotto il profilo grafico? Non solo perché voleva denunciare 'pubblicamente' la priorità del gameplay sulla grafica, ma soprattutto perché voleva creare una console davvero di massa con cui approfittare delle opportunità di guadagno residenti al di là del mercato tradizionale entro cui si muovono 360 e PS3.

In Giappone, dove Wii è in vendita dal 2 di dicembre per 25.000 yen (165 euro), le intenzioni di Nintendo sono assai chiare: questa è una console domestica 'per tutti'. Il che non vuol dire solo qualcosa di fruibile da chiunque, ma anche qualcosa di acquistabile da chiunque. In poche parole, Nintendo vede Wii come uno strumento elettronico comune tanto quanto un lettore DVD (e, curiosamente, sebbene Nintendo abbia eliminato la riproduzione di film in DVD dalla lista delle caratteristiche tecniche di Wii, in un prossimo futuro l'intenzione è quella di lanciare in Giappone un modello con detta funzionalità).

**La sequenza di foto in questa pagina offre una parziale carrellata sui giochi che saranno disponibili sulla Virtual Console di Wii. In senso orario, dall'angolo in basso a sinistra, è possibile ammirare una serie di gioiellini dal nome di *Donkey Kong* (NES), *Super Mario 64* (N64), *The Legend of Zelda* (NES), *Ecco The Dolphin* (Megadrive), *New Adventure Island* (Turbo Grafx), *Ristar* (Megadrive), *ToeJam & Earl* (Megadrive), *Super Mario World* (SNES). Si dice che alcuni giochi trarranno dei benefici dell'emulazione su Wii, come nel caso della versione per GameCube di *Ocarina of Time* (quella che accompagnava la Limited Edition di *The Wind Waker*)**

Originariamente Nintendo aveva intenzione di lanciare Wii in diverse colorazioni. Per ora, comunque, l'unico modello disponibile è quello bianco. L'espansione a forma di pistola che Nintendo ha più volte pubblicizzato, inoltre, rimane ancora soltanto un prototipo



Il canale fotografico di Wii (a sinistra) è veloce e flessibile. Quello battezzato Internet Channel (a destra) è invece basato su una versione ad hoc del browser Opera (gratuito per un lungo periodo di prova)

In Occidente, però, il prezzo di Wii non è competitivo come nel paese del Sol Levante: 250 dollari per gli Stati Uniti, 249 euro per l'Europa. Si dice che Nintendo avesse intenzione di lanciare Wii ad un prezzo decisamente più basso (200 dollari/euro), ma che ci abbia ripensato dopo le pressioni esercitate dalle più grandi catene di negozi, preoccupate dai margini di guadagno e da un basso 'basket value' (ovvero il guadagno generato dagli acquisti totali del cliente). Tuttavia è difficile accettare questo tipo di timori quando, oltre al prezzo della console, si iniziano a sommare gli importi derivanti da una copia di *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, da un classic controller e ovviamente da un altro Wii Remote, così da poter saggiare immediatamente la modalità multigiocatore di Wii Sports. E guai a dimenticarsi di 2000 Wii Point, caso mai ci dovesse essere qualche vecchio gioco da scaricare sulla Virtual Console (spesa totale, quasi 400 euro).

Tuttavia, e questo è un punto fondamentale, 249 (o 259) euro sono una cifra abbastanza bassa da poter essere considerata allettante anche per chi ha già investito in 360 o PS3. Questa fascia di videogiocatori potrebbe seriamente considerare Wii come seconda console.

**Ma pianificare una** rivoluzione 'solo' reinventando il sistema di controllo e accoppiandolo ad una tecnologia assai economica non era abbastanza per Nintendo. Lo sviluppo di Wii, così come quello di DS (partito dall'idea del doppio display e poi arrivato a includere WiFi, microfono e touch screen), è stato contraddistinto da un continuo progresso tecnologico. Il culmine di questo tipo di progettazione non può che essere riconosciuto nel servizio WiiConnect24 e dei Wii Channel. E questa nuova strategia online, più che una dozzina di nuovi *Mario*, *Zelda*, *Pokémon* e *Brain Training*, rappresenta il futuro della compagnia.

Guai a sbagliarsi: l'approccio di Wii all'intrattenimento online non è da vedersi come un orpello o una semplice aggiunta al canovaccio definito da Wii Remote e Nunchuk. In realtà, infatti, si tratta di un fattore fondamentale della progettazione della macchina. Un fattore che potrebbe essere ricordato come il colpo di genio che ha permesso a Nintendo di ritornare al centro dei salotti domestici. Laddove in passato le console di Nintendo erano 'statiche', interamente dipendenti dalle cartucce e dai dischi che i giocatori erano in grado di permettersi nel corso degli anni, con Wii, invece, Nintendo ha intenzione di arricchire in maniera costante le vite dei suoi fruitori. Questo può voler dire accedere ad Internet nel giro di pochi secondi sul televisore sistemato nel salotto. Oppure accendere la console e trovarsi davanti un pacchetto regalo inviato da un residente di *Animal Crossing*, da un addestratore di *Nintendogs* o da un collezionista di *Pokémon*. O ancora scaricare giochi indipendenti per Wii o demo gratuite attraverso la Virtual Console. In teoria, c'è addirittura spazio per dei piccoli *Brain Training* scaricabili per una manciata di Wii Point. Probabilmente, in un futuro non troppo distante, accendere Wii vorrà dire avere la possibilità di guardarsi in tutta comodità i programmi di una sorta di Nintendo TV, il cui palinsesto potrebbe ospitare reportage da fiere ed eventi, trucchi e interviste (oltre ad un sacco di pubblicità di giochi targati Nintendo, ovviamente). Del resto, la schermata d'apertura di Wii è ricca di canali ancora spenti, pronti ad essere occupati nel corso dei mesi (e degli anni).

Si può quindi definire la strategia online di Nintendo più convincente di quella di Microsoft e del suo Xbox Live? Difficile azzardare un confronto diretto: la soluzione di Microsoft è più incentrata sui videogiochi comunemente intesi, mentre quella di Nintendo sembra abbracciare una filosofia diversa, teoricamente destinata a cambiare le abitudini e lo stile di vita di chi non ha mai giocato, o pensato di farlo. Per quanto riguarda Sony, poi, è addirittura impossibile cercare qualche termine di paragone, tanto sono diverse le ambizioni online di Wii e PS3.

**L'approccio di Wii all'intrattenimento online è un fattore fondamentale della progettazione della macchina**

Quello che è certo è che, sebbene Wii sia più vicino al suo predecessore rispetto a PS3 e Xbox 360 per quanto riguarda quello che c'è dentro lo chassis della console, sotto tutti gli altri aspetti realmente importanti la nuova console di Nintendo è assolutamente diversa. Su GameCube le funzioni inerenti la connettività nascevano e finivano con le possibilità offerte dal cavo link per GBA. Un ottimo modo per gustarsi *Final Fantasy: Crystal Chronicles* con i propri amici e un piacevole diversivo per quanto concerne *The Wind Waker*, ma poco altro.

Wii è quindi una console diversa da GameCube e differente da tutte le altre macchina da gioco mai realizzate fino ad oggi. Ma è solo quando si ha l'opportunità di provarla con mano, di cincischiare con i suoi controller e di fare un po' di zapping tra i suoi canali che questa differenza si manifesta con tutta la sua forza. Questa opportunità, in Italia, i videogiocatori l'avranno dal 7 dicembre.

Come già accaduto per DS, Nintendo ha rifinito più e più volte la forma di Wii e dei suoi controller. Il Remote originale (a sinistra), presentato per la prima volta al Tokyo Game Show 2005, mancava del microfono (a destra) e, curiosamente, ospitava due tasti 'A'

# WARIO WARE: SMOOTH MOVES

PRODUTTORE: **NINTENDO** SVILUPPATORE: **INTERNO** ORIGINE: **GIAPPONE** DATA D'USCITA: **DICEMBRE (GIAPPONE), GENNAIO (EUROPA)**

A livello teorico, quello tra *Wario Ware* e Wii dovrebbe essere un matrimonio perfetto. In realtà, dopo svariate prove su strada viene naturale riconoscere in *Smooth Moves* dei limiti che potrebbero portare ad un passo falso nell'evoluzione della serie. Quello più significativo riguarda il ritmo di gioco, il quale abbandona la gioiosa isteria degli episodi precedenti anticipando ogni minigioco da una semplice schermata che illustra la corretta impugnatura del Wii Remote.

Nel giro di pochi minuti può capitare di dover reggere il controller come il manico di un ombrello, come il volante di una macchina, come il manubrio di un culturista e così via, in modo tale da affrontare con la giusta postura il minigioco successivo. Per quanto riguarda i minigiochi in sé, non ci sono invece motivi di preoccupazione. Ogni esercizio ludico è una vera e propria sorpresa, capace di mettere alla prova il senso dell'equilibrio, la velocità d'esecuzione e la precisione dei giocatori, costretti in certe occasioni ad impugnare anche il Nunchuk, oltre che il Wii Remote.

Come ovvio, anche lo stile grafico e sonoro è rimasto praticamente immutato rispetto ai canoni della serie, presentando per l'ennesima volta un immaginario distorto e sgradevole che, per fortuna, non conosce eguali nel panorama videoludico attuale.

In *Smooth Moves* la modalità principale sarà quella incentrata sul multiplayer, proprio come per la versione GameCube. Alcuni minigiochi si potranno comunque affrontare con un solo Wii Remote, passandoselo di mano all'inizio di ogni turno

# EXCITE TRUCK

PRODUTTORE: **NINTENDO** SVILUPPATORE: **INTERNO/MONSTER** ORIGINE: **GIAPPONE/USA** DATA D'USCITA: **DISPONIBILE (USA), FEBBRAIO (EUROPA)**

Ci sono pochi dubbi sul fatto che *Excite Truck* sia uno dei giochi più immediati tra quelli disponibili al lancio statunitense. Il Wii Remote deve essere utilizzato con entrambe le mani e tenuto come un normale pad del NES. Nulla di più tradizionale, quindi. Di fatto, però, guidare le autovetture di questo chiassoso racing game vuol dire ritrovarsi a giocherellare con il controller esattamente come fanno i bambini più piccoli una volta alle prese con un pad, agitandolo e ruotandolo come una sorta di bizzarro volante. Ogni movimento del Wii Remote influenza l'andatura della vettura in pista, permettendo non solo esaltanti entrate in curva a gomito retto, ma anche spettacolari balzi acrobatici che rimandano la memoria al vecchio *Excite Bike*, uno dei più celebri giochi di corse disponibili per NES (non uno di quelli scaricabili fin da subito sulla Virtual Console di Wii, purtroppo).

A differenza di *Excite Bike*, però, il ritmo delle competizioni è assai più frenetico, anche per merito della brillante trovata dei circuiti deformabili in tempo reale. Raccogliendo determinati bonus sparpagliati lungo i circuiti, infatti, si influenzerà il design delle piste, sistemando rampe e scorciatoie dove prima si vedevano solo alberi e dossi. La modalità di gioco in multiplayer, ancora una volta senza il supporto dell'online, dovrebbe costituire la parte più significativa di questo esperimento portato avanti da Nintendo in collaborazione con Monster Games.

La sensazione di velocità è notevole, soprattutto dopo aver attivato il boost del motore del proprio veicolo. Il sistema di controllo sembra consentire di domare anche la più isterica delle vetture. Al prossimo numero per una valutazione più approfondita

# TRAUMA CENTER: SECOND OPINION

PRODUTTORE: **ATLUS** SVILUPPATORE: **INTERNO** ORIGINE: **GIAPPONE** DATA D'USCITA: **DISPONIBILE (USA, GIAPPONE), N.D. (EUROPA)**

Visto il successo della versione DS, non sorprende più di tanto ritrovare il giovane Dr. Stiles nei panni del protagonista di questo remake per Wii. Il Wii Remote potrebbe sembrare uno strumento meno adatto a mimare le funzioni di un bisturi rispetto allo stilo di DS, ma quello che viene perso sotto il profilo tattile viene compensato dal feedback restituito dai tremiti del controller e dagli effetti sonori emessi dal microfono.

Anche il livello di difficoltà di questa nuova edizione per Wii, così come il sistema di controllo, è stato parzialmente rivisto. A dire il vero, le due cose sono strettamente correlate, visto che questa volta per cambiare gli strumenti chirurgici nel corso di una operazione basterà agire sulla leva analogica del Nunchuk, così da attivarli nel giro di pochi istanti.

Sotto il profilo produttivo, *Second Opinion* è in tutto e per tutto un gioco sviluppato assecondando i canoni di Wii, ovvero un gioco a basso budget appoggiato all'utilizzo combinato di Wii Remote e Nunchuk.

La precisione del Wii Remote, che di fatto funziona solo come sistema di puntamento, rende ogni operazione una pratica snervante e gratificante al tempo stesso, mentre alcune novità rispetto alla versione DS (un inedito capitolo conclusivo, un secondo medico dotato di un diverso Healing Touch e nuovi strumenti chirurgici da imparare a utilizzare) dovrebbero titillare la fantasia di ogni aspirante chirurgo. Anche di quelli che sono a malapena riusciti a sopravvivere alle operazioni di *Under the Knife*, per la cronaca.

**Il sistema di controllo di Wii si sposa alla perfezione con la meccanica di gioco di *Trauma Center*. Per richiudere le pinze del forcipe bisogna premere contemporaneamente i tasti A e B del Wii Remote, per esempio. Semplice ed efficace**

# ELEBITS

PRODUTTORE: **KONAMI** SVILUPPATORE: **INTERNO** ORIGINE: **GIAPPONE** DATA D'USCITA: **INIZIO 2007**

In Konami hanno preso l'abitudine di definire *Elebits* come una sorta di 'nascondino', ma in realtà con il Wii Remote in pugno il gioco si rivela essere molto di più.

Tra tutti i titoli in sviluppo per Wii, questo è uno dei più accessibili e immediatamente divertenti, come ha chiarito una versione demo decisamente più avanzata di quella messa in mostra allo scorso E3. Il Wii Remote, come in *Trauma Center: Second Opinion*, viene sfruttato come sistema di puntamento. In effetti, in questo caso il controller principale di Wii prende la forma (e le funzioni) di una vera e propria pistola laser, capace di sparare dei brillanti raggi luminosi. Questi raggi colorati di fatto costituiscono l'unico mezzo a disposizione del giocatore per acchiappare gli Elebit, delle sfuggenti creature simili ai Pikmin di Miyamoto.

Gli Elebit, che nella visione di Konami sono arrivati secoli fa sul nostro pianeta per fornire energia, sono ormai spariti da tempo. E tra l'altro queste creature sono pure piuttosto misteriose: di loro gli uomini conoscono poco, a parte l'abilità nel nascondersi in giro per case e giardini. Per farli saltare fuori dai loro nascondigli bisognerà quindi ribaltare mobili e frigoriferi a colpi di Wii Remote. Elebit dopo Elebit, nelle varie ambientazioni tornerà pian piano l'elettricità, e si potranno quindi accendere elettrodomestici dai quali, magari, spunteranno fuori altre creature spaventate.

In Konami sembra che abbiano lavorato molto sul motore fisico, oltre che sulla caratterizzazione dei mostriciattoli e sulla calibrazione del controller. Al momento, insomma, *Elebits* pare avere tutte le carte in regola per bissare il successo di *Katamari Damacy* di Namco, un altro gioco sulla carta assai improbabile, e nella pratica dannatamente divertente.

**Alcune grosse icone appaiono sullo schermo per suggerire un determinato utilizzo del Wii Remote. Per aprire un rubinetto del lavandino della cucina, per esempio, bisognerà ruotare il controller su se stesso più volte. Il flusso dell'acqua spaventerà così gli Elebit, che sono sensibili ai rumori forti**

# Q&A:

# BENEDETTO VIGNA

## IL DIRIGENTE DI STMICROELECTRONICS RIVELA COME DENTRO WII BATTA UN CUORE TUTTO ITALIANO

Apprendere che un'azienda del calibro di Nintendo abbia scelto una società di Agrate Brianza come fornitore di tecnologia per Wii riempie d'orgoglio patrio, inutile negarlo. Poco importa che la società in questione sia un colosso multinazionale come STMicroelectronics (con oltre 50.000 dipendenti in cinque continenti e un fatturato per il 2005 di poco inferiore ai 7 miliardi di euro), soprattutto quando la tecnologia di cui si sta parlando è una di importanza basilare per la neonata console della casa di Kyoto.

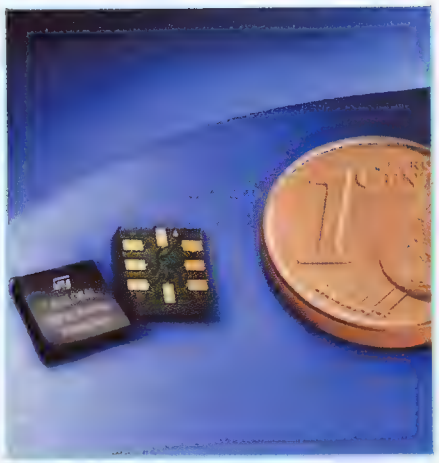
I MEMS (Micro Electro Mechanical Systems) creati in Lombardia permettono infatti di integrare in un unico componente dalle dimensioni minuscole (si veda la foto nella pagina a fianco) elementi meccanici e circuiti elettronici per il controllo e l'elaborazione del segnale. Sfruttando le proprietà fisiche del silicio (assai più performante dell'acciaio) diventa così possibile realizzare microsensori in grado di rilevare differenti grandezze meccaniche: pressione, vibrazioni, accelerazione lineare e angolare. Oltre a effettuare queste rilevazioni, il silicio è in grado di trasformare le misurazioni in dati analogici e digitali interpretabili da qualsiasi hardware. Il tutto in un solo, microscopico MEMS, disponibile, grazie al know-how di STMicroelectronics, a prezzi estremamente contenuti (sebbene la casa di Agrate sia estremamente omertosa in merito, voci di corridoio indicano un prezzo inferiore ai 3 dollari per ogni MEMS presente all'interno del Wii Remote).

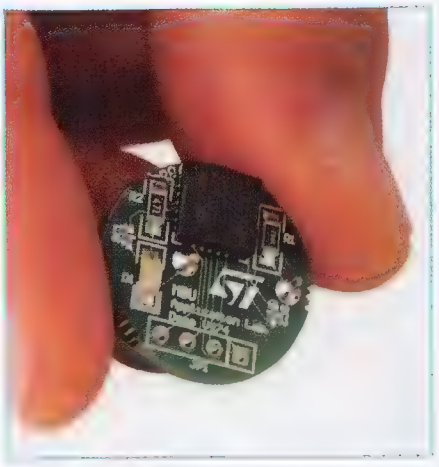
Tradotto in parole povere: l'utente muove il controller, l'accelerometro a tre assi 'legge' i movimenti, li traduce in dati digitali e li trasmette alla CPU di Wii. E questo grazie a una tecnologia messa a punto a pochi chilometri da Milano e che si appresta a invadere le apparecchiature consumer di mezzo mondo, dai telefonini agli hard disk (dove il MEMS funge da 'airbag', rilevando quando l'hard disk stia compiendo un movimento brusco, segnale di una caduta, e settandolo automaticamente in modalità da trasporto). A spiegare più in dettaglio come sia nata questa curiosa partnership con Nintendo è **Benedetto Vigna**, direttore della business unit MEMS di STMicroelectronics.

> "Altre società hanno sviluppato controller simili, ma non sono riuscite a supportarli con un parco giochi adeguato"

**E noto che il primo contatto con Nintendo è avvenuto in occasione di uno degli ultimi E3. Era la prima volta che STMicrolectronics cercava partner alla fiera di Los Angeles?**
No, avevamo presenziato anche cinque anni fa, ma l'ultima volta che ci siamo stati avevamo un'idea molto più chiara del mercato. Cinque anni fa avevamo realizzato un controller [per PC, dotato di rilevatori di movimento] ed eravamo in cerca di sviluppatori che producessero dei giochi per questa periferica. Poi però abbiamo capito che non era l'approccio più giusto al mercato.

**Mentre Nintendo costituisce un partner ideale, con un know-how ineguagliabile in campo software...**
Esatto. Altre società hanno già sviluppato controller simili in passato, ma non sono riuscite a supportarli con un parco giochi adeguato. Invece Nintendo vuole fare le cose in grande stile, com'è





sua consuetudine. Collaboriamo con Nintendo da diversi anni per le memorie statiche, e lo sviluppo dei sistemi microelettromeccanici ci ha permesso di stringere ancora maggiormente il rapporto, che proseguirà anche in futuro: il Wii è solo l'inizio, ci sono anche molti altri progetti.

**È opera vostra anche la tecnologia presente in cartucce per GBA dotate di tilt sensor, come *Wario Ware Twisted*?**
No, solo quella presente in Wii.

**Per molti lettori sarà una sorpresa apprendere che dentro Wii batta un cuore italiano. Quali sono le caratteristiche che hanno permesso a STMicroelectronics di superare la concorrenza e conquistare un cliente importante come Nintendo?**
In ambito consumer è essenziale proporre tecnologie all'avanguardia, ma che siano sempre contraddistinte da prezzi concorrenziali. STMicroelectronics è stata l'unica azienda a produrre un sensore di dimensioni ridotte in grado di rilevare accelerazioni sui tre assi con una precisione invidiabile. E a farlo con costi di realizzazione accettabili per la produzione su larga scala.

**Inevitabilmente, in molti paragoneranno il controller di Wii con il Sixaxis firmato Sony. Ha avuto occasione di provare il pad di PlayStation 3?**
Sì, ho avuto modo di provarlo allo scorso E3. Direi che al di là delle differenze tecniche, che sono percepibili solo in misura minima dall'utente, la differenza principale era costituita dal software. Nel padiglione di Sony c'erano uno o due titoli che facevano leva su questa tecnologia, mentre il resto dei giochi funzionava con il controller classico. Invece Wii utilizza completamente la tecnologia: il sensore non è presente esclusivamente come gadget tecnologico. In questo senso ritengo che lo slogan scelto da Nintendo, 'Playing is believing', sia particolarmente azzeccato: sono i giochi la vera chiave per capire la tecnologia.

**Uno dei problemi che ha contraddistinto le piattaforme uscite negli ultimi anni è l'elevata percentuale di macchine con difetti di fabbricazione nei primi mesi dal lancio. Ritiene che la tecnologia di Wii sia sufficientemente snella per evitare un simile ostacolo?**
Tenuto conto del background di Nintendo e di tutti i test svolti nei nostri laboratori, non credo sia un problema che si possa presentare. Abbiamo fornito a Nintendo decine di migliaia di prodotti perché potessero esaminare i cosiddetti 'corner lot', così che fossero in grado di capire se potessero esserci difetti o malfunzionamenti nella produzione industriale.

**Produzione industriale che sembra un altro punto dolente nei lanci recenti, con case come Sony e Microsoft incapaci di generare un output in grado di soddisfare la domanda dei primi mesi. Pensa che Wii, grazie alla sua semplicità, sia immune da questa problematica?**
Una delle ragioni per cui siamo passati dai wafer a 6 pollici a quelli a 8 è che nei primi il numero di dispositivi è molto limitato. Passando a 8 pollici abbiamo creato una nuova fabbrica qui ad Agrate Brianza, un'estensione della struttura già esistente, che si occupa unicamente di MEMS. Ciò garantisce una capacità produttiva in grado di supportare totalmente la domanda di Nintendo. Potendo vedere i piani di produzione e quelli di consegna, direi che siamo più che puntuali, anche se ovviamente stiamo correndo per soddisfare la domanda natalizia.

**Cosa ne pensa della scelta di non adottare una batteria al litio al posto delle vecchie alcaline? Ritiene che il consumo energetico del controller sarà minimo, così da garantire un cambio di batterie su tempi molto lunghi?**
Non posso commentare su tutta la tecnologia di Wii, dato che ci siamo occupati solo del MEMS, ma posso dire che il nostro sensore è stato progettato per consumare circa 1mW, e lo stesso collegamento Bluetooth è stato ottimizzato per consumare il meno possibile, quindi il consumo energetico dovrebbe essere modesto.

"Ritengo che lo slogan 'Playing is believing' sia azzeccato. Sono i giochi la vera chiave per capire la tecnologia"

SONY
START
SELECT

# THE THIRD PLACE

Talvolta i più chiari segnali circa la condizione di una società possono essere rintracciati nelle attività dei suoi concorrenti. Usando questo procedimento, non è difficile capire come il motto dell'ultima campagna promozionale di Microsoft, 'The Next Generation Gaming is Here', non sia tanto l'orgogliosa dichiarazione di un dato di fatto, quanto l'agire di una società spaventata. Si tratta ovviamente di una reazione al famoso grido di battaglia Sony ('La prossima generazione inizia quando lo diciamo noi'), ma una società davvero sicura di sé ignorerebbe i proclami dei suoi rivali, concentrandosi piuttosto sullo sfruttamento del vantaggio acquisito arrivando per prima sul mercato.

La poca sicurezza di Microsoft è in contrasto con il volto che offre al pubblico. All'E3 di quest'anno ha asserito che avrebbe venduto 10 milioni di Xbox 360 prima ancora che Sony avesse piazzato una delle sue nuove console, il che le avrebbe garantito ciò che alcuni commentatori hanno definito 'un vantaggio inattaccabile'. Ora il mercato next gen non è più esclusiva Microsoft, PlayStation3 è in vendita, e gli analisti stimano che la base installata di 360 nel mondo ammonti a meno di 5 milioni di unità. Si dice inoltre che 360 stia vendendo meno rispetto all'originale Xbox nello stesso periodo del suo ciclo vitale.

Il lettore HD-DVD per 360 (messo insieme frettolosamente per cercare di appianare le differenze con il sistema Sony), i gesti simbolici in favore di contenuti per famiglie e la strategica rivelazione dei primi dettagli concreti di *Halo 3* nel periodo pre-lancio di PS3, non modificheranno significativamente il futuro di Microsoft.

Non v'è dubbio che il parto di PlayStation3 sia stato difficile per Sony, talvolta persino comico, ma la console è adesso nelle mani di qualche migliaio di persone, e desiderata da altri milioni ancora. **Videogiochi** cerca di capire le ragioni per cui, malgrado gli errori di Sony, la domanda per la sua console, non per 360, resti così alta.

# PS3 SENZA VELI

## UNO SGUARDO RAVVICINATO ALLA CONSOLE E AL CONTROLLER SIXAXIS

**PS3** (499/599 Euro)

Non arriverà in Europa prima del prossimo mese di marzo (e c'è persino chi sospetta un posticipo a maggio, se non a settembre), ma esternamente l'hardware PlayStation3 non cambierà fino ad allora (internamente si grazie agli upgrade del firmware), il che significa che le genti europee riceveranno la stessa, pesante, imponente console da poco lanciata in Giappone e Stati Uniti.

L'unità definitiva è certamente più attraente del prototipo sollevato per la prima volta davanti al pubblico della press conference tenuta da Sony all'E3 del 2005. All'epoca era un apparecchio grigio metallizzato in netto contrasto con il bianco opaco polarizzato dall'iPod di Apple e da allora adottato da Microsoft e Nintendo. Ora in veste nera superriflettente e appena trasparente, la console sembra più conforme alle tendenze del settore audio/video, perfettamente a suo agio di fianco ai televisori HDTV di fascia alta.

Circa 20mm più larga, 15mm più alta e 20mm più profonda di 360 (comprensivo di HDD), PlayStation3 è anche più pesante del sistema Microsoft, una caratteristica attribuibile al generoso alimentatore montato all'interno della console.

Gli slot per le unità di memoria sono accompagnati ciascuno da un LED arancione visibile attraverso lo sportellino semitrasparente, mentre vicino al 'tasto' di accensione si alternano i colori verde (acceso), rosso (spento) e blu (disco inserito) di altri due LED. Altre luci ammiccano nella parte sottostante il 'davanzale' del sistema per segnalare l'attività di HDD e WiFi. A tergo si trovano le porte HDMI, Ethernet, Optical e AV Out (la console è compatibile con tutti i cavetti AV per PS2), più l'interruttore principale.

Al di là del suo design non convenzionale, l'aspetto forse più inusuale di PS3 è il summenzionato 'tasto' di accensione: insieme a quello di eject, è di fatto touch sensitive. Basta toccarlo perché la console si desti con un 'bip!'.

## SIXAXIS (PREZZO: ND; UNO INCLUSO NELLA CONFEZIONE)

Sebbene si tratti di un ovvia estensione della ben nota linea di DualShock Sony, il controller di PlayStation3 è di fatto privo della funzionalità di vibrazione, da cui l'abbandono dello 'Shock' in favore di un nomignolo ('Sixaxis') che ne riflette le capacità di motion-sensing sui tre assi.

Comunicante con la console via Bluetooth, il Sixaxis ha tutte le funzionalità del DualShock 2, più i tasti dorsali L2 e R2 ridisegnati per operare come grilletti analogici. Ritorna la sensibilità dei tasti alla pressione (compresi L1 e R1) mentre quella dei due stick analogici è stata decisamente acuita, restringendo pertanto le cosiddette zone morte del DualShock 2. Al centro del controller risiede il nuovo pulsante 'PlayStation', utilizzabile (attualmente) per accendere/spegnere la console, visualizzare lo stato della batteria del controller (che si carica collegandolo alla console via USB) e modificare il numero assegnato al medesimo. Sebbene ogni controller monti solo quattro LED sul lato sinistro del dorso, è possibile collegarne fino a sette. In questi casi, i LED si accendono a coppie per i giocatori dal quinto in poi ('4' + '1' = giocatore cinque, etc).

# IL GRANDE PROGETTO PS3

## LA CONSOLE SONY È DIVERSA DA TUTTE LE ALTRE. MA IN CHE TERMINI, ESATTAMENTE?

Guardate al di là delle luccicanti curve nere, al di là delle decine di migliaia di poligoni che volteggiano sul display a 1080p, e ascoltate. L'avete sentito? Ascoltate meglio. Quel rumore che quasi non c'è è il suono di un sistema concepito per collocarsi al centro del salotto come vero hub del cosiddetto digital lifestyle. Gli odierni apparecchi da salotto non sbuffano né ansimano, e PS3 è stata costruita per essere assolutamente non-intrusiva. La macchina di Microsoft, al confronto, si comporta come... be', come una macchina.

Potrebbe non sembrare un punto di differenziazione importante, ma serve ad illustrare la mancanza di finezza nel design Microsoft e a sottolineare l'appartenenza di Xbox 360 alla categoria delle console da gioco, indipendentemente dalle funzionalità extra-ludiche che continua ad accogliere nel suo sistema operativo. Le sfumature verdi e arancione della dashboard di 360 sono ulteriori conferme della sua residenza nella valle colorata del Videogioco. L'esperienza utente di PlayStation3, al confronto, è più distaccata, molto meno amichevole alla vista, quasi clinica, un ulteriore affinamento dell'interfaccia XMB (Cross Media Bar) usata per la prima volta sul sistema PSX di Sony e più recentemente su PSP e televisori Bravia.

## L'esperienza utente di PlayStation3 è più distaccata rispetto a quella di Xbox 360, quasi clinica

**Ma è nella** modalità di visualizzazione delle foto che la chiarezza della visione di Sony per il futuro di PS3 colpisce nel segno. Succhiando dati da memorie esterne o dall'HDD interno, la console permette di consultare fotografie digitali come sarebbe lecito aspettarsi, dando modo di ruotarle, ma non di zoomarle (curiosamente). Esiste però una modalità slideshow secondaria alquanto particolare. Il punto di vista si sposta su una superficie bianca sulla quale le proprie foto vengono sparpagliate come se lanciate da una mano invisibile al di là dello schermo. Ciascuna foto è renderizzata e illuminata in 3D in tempo reale: alcune appaiono come tradizionali stampe a colori, altre con i bordi in stile Polaroid e altre ancora in versione negativo. Con lo stick analogico è possibile accelerare o rallentare la processione fotografica così come avvicinare o allontanare lo squadro. Le date in cui sono state scattate le foto, nel frattempo, compaiono di fianco alle immagini con un carattere soffice che simula la scrittura a mano. Questa modalità non ha nulla a che vedere con il videogioco, non sarà interessante per le persone che occupano il proprio tempo libero scrivendo fiction basate su *Halo* e non è la più indicata per controllare al volo come sono venute le foto del tramonto, ma è incredibilmente elegante e in linea con ciò che PS3 rappresenta, vale a dire il più sofisticato sistema multimediale mai concepito.

E ovviamente questo include la riproduzione di brani musicali, analoga a quella offerta su PSP, ma con la differenza che la musica non si interrompe durante la visione delle foto o la navigazione di internet. Scegliete un brano (MP3, AAC, ecc.) e potete accedere al visualizzatore integrato. Anche questo aspetto mette in luce contrasti fra le soluzioni di Microsoft e Sony, con il feedback visivo di PS3 rappresentato da vaporose onde di luci e colori pastello, laddove quello di 360 è più acido e psichedelico (Sony conta di lanciare a breve altri due visualizer, a pagamento. Se dovessero risultare popolari, ne seguiranno sicuramente altri).

L'opzione video, intanto, mostra un altro aspetto di PlayStation3 destinato ad essere sorvolato rispetto al resto, ma che, nella sua applicazione, mette in luce il genere di attenzione riposta nel design di PS3. Piuttosto che apparire come meri nomi di file o immagini statiche, i video memorizzati su HDD compaiono nell'apposita sezione come anteprime in miniatura di ciò che contengono. Anteprime della durata di 15 secondi, modificabili a piacere riproducendo il filmato e premendo un tasto nel punto dal quale si desidera iniziare a registrare l'anteprima (Una funzionalità inutile? Immaginate di avere dieci trailer in HD nella vostra PS3, ciascuno dei quali inizia con la

**Il presidente di Sony Computer Entertainment, Ken Kutaragi, mostra un prototipo di PS3 durante la conferenza di debutto dell'hardware**

# SHOPPING CON SONY

Assieme ai suoi partner, Sony sostiene che i contenuti scaricabili diventeranno una parte fondamentale dell'esperienza PlayStation3. Ecco come intende passare dalla teoria alla pratica.

### DENTRO IL NEGOZIO

Il PlayStation Store si trova nella sezione Network dell'XMB di PlayStation3 ed è dove hanno luogo praticamente tutte le attività di download. Simile alla pagina web di un negozio online, e pertanto più viva e accogliente rispetto alle sezioni di download di Xbox 360, il PlayStation Store organizza l'offerta in gruppi, mettendo insieme demo, interi giochi scaricabili, trailer e altri item 'speciali' (presumibilmente i publisher possono pagare per collocare le loro offerte in questi slot, un po' come i banner pubblicitari del web).

### SCARICARE GIOCHI INTERI

Stando alle parole di Sony, sarebbero 40 i giochi attualmente in sviluppo per il servizio di download di PS3 e ciascuno costerà fino ad un massimo di 15 dollari (*Blast Factor* è scaricabile per 10 dollari). Questi giochi saranno associati all'ID dell'utente, pertanto sarà possibile fare il log in sulla console di un amico e scaricare sulla sua macchina il gioco che si è già acquistato sulla propria. Il titolo verrà rimosso dopo il log out e può essere scaricato gratuitamente per un totale di 5 volte.

### RIVITALIZZARE IL PASSATO

Sony ha confermato l'intenzione di rendere disponibili su PlayStation Store vecchi giochi prodotti per piattaforme non-Sony, un po' come ha già annunciato Nintendo con la sua Virtual Console. Fino ad oggi si è solo fatto riferimento a sistemi quali PC Engine e Mega Drive, senza alcun accenno ai titoli in uscita. I prezzi dovrebbero essere in linea con quelli dei titoli disponibili su Wii. Sony venderà anche giochi PSone, sebbene inizialmente fruibili solo su PSP (con firmware 3.0) via emulazione. Sony dichiara che PS3 sarà in grado di far girare i titoli PSone scaricati (quelli su disco già funzionano) entro la fine dell'anno.

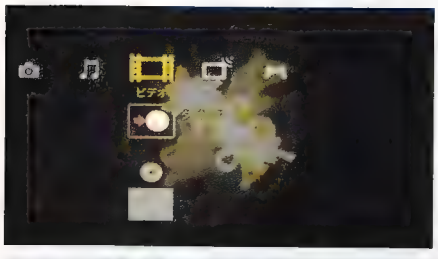
### BIT E BEAT

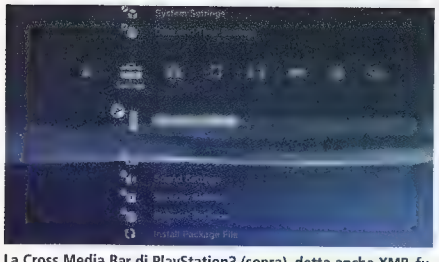
Molti giochi PS3 offriranno elementi addizionali da acquistare a supplemento di quanto viene distribuito su disco. Dalle armi ai costumi di un personaggio, arrivando ad interi episodi, sarà tutto elencato qui, sotto il titolo del gioco. Qualcosa sarà offerta gratuitamente, la maggior parte a pagamento, talvolta minimo, altre volte significativo. *Gran Turismo HD* sarà un banco di prova importante visto che uscirà su disco ad un prezzo inferiore alla norma, con contenuti altrettanto ridotti rispetto alla tradizione, ma con la possibilità per l'utente di costruire un racing game conforme ai suoi gusti e al suo portafogli. Nei mesi successivi al lancio di PS3, inoltre, Sony avvierà la vendita di brani musicali e interi film in HDTV. I prezzi sono ancora da definire.

### APRIRE IL PORTAFOGLI

Nel PlayStation Store ogni utente ha un portafogli virtuale da riempire con vera moneta locale (non esistono 'punti' qui) eseguendo transazioni via carta di credito o acquistando PlayStation Card nei negozi. Gli utenti possono anche condividere i soldi, cosicché un padre può destinare 10 euro a ciascuno dei suoi due figli, per esempio. Una volta scelti i propri acquisti, l'utente viene portato nella sezione di checkout in cui viene descritto il contenuto del carrello e confermata la transazione.

I prototipi di PS3 esistono in varie colorazioni, ma solo quello nero è arrivato al lancio. Ad ogni modo, la console è disponibile in due versioni, una con HDD da 60GB, WiFi integrato e slot per le unità di memoria, e un'altra con 20GB di HDD e nessun WiFi o slot per le memory card





La Cross Media Bar di PlayStation3 (sopra), detta anche XMB, fu impiegata per la prima volta sulla piattaforma multimediale PSX. Da allora la sua applicazione si è estesa a televisori e PSP

solita schermata di rating e una sequenza di logo. Non sarebbe più facile identificarli se ogni anteprima mostrasse sequenze video significative?)

La navigazione in internet è similmente raffinata e offre la possibilità di disporre su una griglia fino a sei pagine contemporaneamente, ciascuna delle quali passa in leggibile primo piano una volta selezionata. Come per ogni browser, le dimensioni dei caratteri sono modificabili, il che aiuta senz'altro la visibilità su televisori non HD, e non manca il supporto per contenuti in Flash, Java e quant'altro (come il resto del sistema operativo, il browser potrà essere upgradato nel tempo per assicurare compatibilità con gli sviluppi tecnologici). Mouse e tastiera USB sono collegabili per agevolare la navigazione e l'inserimento di testo, ciononostante Sony sembra convinta che la sua interfaccia a comparsa (analoga a quella già impiegata su PSP) sarà sufficiente a soddisfare i bisogni di molti grazie al suo testo predittivo e al ricco dizionario (integrabile con parole nuove).

**Il collegamento di** periferiche esterne è reso agevole dall'adozione del Bluetooth, il quale può 'annusare' l'ambiente in cerca di auricolari, mouse e altro equipaggiamento da utilizzare in ambienti di gioco. Ma l'apparecchio che più comunemente finirà per essere collegato a PS3 è PSP, attraverso la connessione WiFi (inizialmente solo Ad Hoc, ma in futuro anche attraverso internet). Attivando l'opzione Remote Play, lo schermo di PS3 si annerisce e compare il promemoria 'Remote Play in corso'. Da questo momento, il vostro hardware PS3 è sotto il controllo della vostra PSP: la console base prende i dati che normalmente convertirebbe in immagini per la TV, li adatta allo schermo dell'handheld e quindi li spedisce a quest'ultimo sotto forma di streaming video, mentre gli input impartiti con PSP fanno il tragitto opposto. Il Remote Play funziona con ogni 'contenuto multimediale lineare', vale a dire che è possibile usare PSP per accedere ai CD, ai DVD o ai Blu-Ray Disc accomodati nel lettore di PS3, o a qualsiasi cosa risieda nel suo HDD. Può essere attivato in qualsiasi momento, il che significa la possibilità di vedere un film in salotto, metterlo in pausa, attivare la modalità Remote Play, quindi ritirarsi nella camera da letto insieme alla PSP e proseguire la visione del film sotto le coperte. Sony vede nel Remote Play un'estensione della sua tecnologia LocationFree TV, tant'è che poco dopo il lancio dovrebbe rendersi disponibile un upgrade del firmware che consenta di linkare PSP e PS3 attraverso una connessione peer-to-peer su internet. Pertanto, se l'altra notte vi siete addormentati durante la visione di un film, potrete vederne la fine in ufficio, durante la pausa pranzo. Oppure potreste mostrare le vostre foto ai colleghi. Interessante notare che attraverso questa modalità diventa possibile navigare il web su PSP utilizzando il ben più completo browser di PS3, nonché lanciare alcuni tipi di giochi fruibili indifferentemente su PS3 e su PSP. La console portatile di Sony è stata offuscata dal valore ludico di Nintendo DS, ma chissà che la sua funzionalità come strumento di consultazione di PS3 non l'aiuti a riemergere.

Il gioco di F1 di Sony usa le SPU di Cell per creare credibili effetti di pioggia sulla telecamera. Non illustrata qui, esiste una sequenza nel gioco che renderizza i cosiddetti God ray in tempo reale, una tecnica per certi versi sottile, ma dagli esiti più che appariscenti. Un altro impiego 'speciale' delle SPU è rintracciabile in *Heavenly Sword* di Ninja Theory, nel quale un'intera unità è dedicata al calcolo delle dinamiche che danno vita alle trecce dell'eroina

Gli slot per Memory Stick, SD/Mini SD e Compact Flash sono protetti da uno sportello di plastica semitrasparente. Le quattro porte USB sono collocate subito sotto, vicino alla base dell'unità

Per quanto riguarda il supporto, la decisione di Sony di adottare il formato Blu-ray è stata la manovra più contestata della sua strategia riguardante PlayStation3. Ma i giochi stanno diventando più grandi. Più grandi di un DVD da 9GB? Chiaramente: accade già con i titoli di lancio come *Resistance: Fall of Man* di Insomniac. Il DVD sarebbe stato rimpiazzato prima o poi, e la logica di Sony ha stabilito che abbia più senso abbracciare un successore emergente piuttosto che aspettare cinque o sei anni. Ciò che sconcerta circa l'adozione del Blu-ray è proprio il fatto che 360 impieghi una tecnologia precedente, il che vedrà parecchi giochi multipiattaforma costruiti sulle limitazioni del formato meno capiente, soffocando artificialmente i benefici del Blu-ray.

E ancora. Siete disposti a comprare nuovamente i vostri film preferiti in Blu-ray? Il supporto da parte delle major hollywoodiane è definitivo o provvisorio? Come dimenticare Betamax, MiniDisc e UMD? Tutte domande valide, e che avranno delle ripercussioni sul futuro di PlayStation3 come sistema per la riproduzione di film.

spetta a giochi come *Resistance* fare da apripista per quelli che verranno. **Videogiochi** ha interpellato **Phil Harrison** a riguardo. Match-making? "Sì". Contenuti/supporto online per ogni gioco? "Non sarà obbligatorio. Alcuni giochi avranno tutto, altri no". Inviti inter-giochi? Partendo da *Blast Factor*, Harrison richiama l'opzione di messaggistica del PlayStation Network per comunicare con un collega impegnato su un altro gioco. Chat vocale in ogni gioco? "Non c'è ragione per cui non ci debba essere".

**Gli early adopter** dovranno quindi fare a meno di certi elementi della visione di PS3, almeno finché Sony non li introdurrà con futuri upgrade del firmware. Ma dati i problemi alla produzione, il numero di utenti colpiti da questa momentanea incompletezza è relativamente piccolo. Le prime console ad arrivare sul mercato sono andate a ruba (anche letteralmente) e Sony non sarà in grado di soddisfare la domanda fino al 2007 inoltrato, il che potrebbe avere interessanti, e potenzialmente spiacevoli, ripercussioni sul lancio europeo a marzo.

Con qualche aggiustamento obbligatorio, la navigazione diventa perfettamente praticabile anche su televisori normali. Il passaggio da una finestra all'altra del browser è fluido e veloce

## Non c'è dubbio che questo hardware sia più capace di 360 quando si tratta di masticare codice

**Ma è come** macchina da gioco che PS3 verrà analizzata dalla prima ondata di early adopter. Ed è inevitabile che al lancio i suoi giochi appaiano come quelli che accompagnano ogni nuova piattaforma, vale a dire caratterizzati da qualcosa di speciale (ad esempio il supporto dei 1080p per chi dispone di display compatibili), ma difficilmente capaci di scuotere il videogioco nelle sue fondamenta (solo Nintendo sembra riuscire in questo). Ma non c'è dubbio che questo hardware, al di là di tutte le sue aspirazioni estranee al videogioco, sia più capace di Xbox 360 quando si tratta semplicemente di masticare codice (non accadrà mai, ma sarebbe interessante fare un raffronto con una versione 360 di *Lair*, un gioco di prima generazione per PS3). È inoltre evidente, per non dire incoraggiante, che il rapporto fra gli sviluppatori e l'architettura di PS3 sia decisamente più felice di quello in essere con l'hardware PS2 al lancio.

Un aspetto di PlayStation3 che non sarà chiaro fino ai primi mesi del 2007 è la sua funzionalità online, destinata ad ispessirsi a mano a mano che Sony avvierà i vari servizi promessi. Nell'attesa,

Chi non vuole una PS3? Molti hanno detto che il prezzo (499/599 euro) è semplicemente troppo alto, dimenticando però che quasi 20 anni fa la macchina da gioco più potente dell'epoca (l'Amiga 500, nel caso ve lo foste dimenticato anche voi) costava anche di più. PS3 ha forse 100/200 euro di funzionalità in più rispetto ad Xbox 360 Premium? Difficile sostenere il contrario. La console Sony è una bestia sofisticata venduta ad un prezzo adeguato. Ovviamente, la spesa è un problema più grave per chi è entrato nell'era dell'HD dodici mesi fa con 360, spendendo 3.000 euro per un televisore a 720p che pare sempre meno a prova di futuro…

Per quanto riguarda il futuro di PlayStation3, come sottolinea Phil Harrison qualche pagina più avanti, ogni sviluppatore console di una certa importanza a livello mondiale supporta Sony, sebbene i frutti più dolci del loro operato cominceranno a maturare dal prossimo anno. Sarà ancora la console più costosa nei negozi, ma gli indifferenti al fascino del digital lifestyle avranno più motivi per prenderne un esemplare.

Un'interessante differenza fra il design iniziale di PS3 (sinistra) e quello finale è l'originale proposta di due uscite HDMI per inviare informazioni video distinte ad altrettanti display. Le prese d'aria sono un'altra modifica

# BLAST FACTOR

PRODUTTORE: **SCEA** SVILUPPATORE: **BLUEPOINT GAMES**
ORIGINE: **STATI UNITI** DATA D'USCITA: **DISPONIBILE**

Secondo indiscrezioni, *Blast Factor* è opera di soli cinque creativi e, ispirandosi all'accecante *Geometry Wars* di Bizarre, e ancora di più a *Mutant Storm* di PomPom, si rivolge a quel genere di utenza che ha decretato il successo di Xbox Live Arcade.

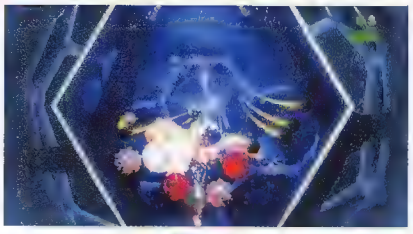
Ogni livello è collocato su uno dei pannelli di un gigantesco poliedro blu. Prevedibilmente, l'annientamento di tutti i nemici in ciascuno garantisce il passaggio al pannello successivo, per un totale di 100 livelli.

**Già i primi livelli vantano una buona varietà di nemici, così che l'eliminazione di avversari più piccoli richiede di guardarsi dagli attacchi ripetuti di altri più insidiosi**

L'influenza dello sparatutto XBLA investe prevalentemente il sistema di controllo, con lo stick sinistro del Sixaxis impiegato per controllare la propria navicella e quello destro per indirizzare il fuoco, e in misura minore lo spumeggiante aspetto dai colori brillanti che creano un ambiente di gioco ipnoticamente movimentato.

Quello che però non è stato visto in nessun altro sparatutto è il supporto della funzionalità motion-sensitive del Sixaxis; una rapida inclinazione produce un'onda orizzontale che travolge i nemici. Questa mossa si dimostra vitale già nei primi livelli, popolati da 'creature' che diventano vulnerabili solo dopo essere state rovesciate da un'onda. Nei pannelli avanzati vengono proposti nemici già ribaltati assieme ad altri ancora da capovolgere, ed è allora che è necessario cominciare a ragionare...

Basta una partita per capire che non è un semplice diversivo, ma solo sessioni approfondite potranno confermare se *BF* possieda o meno la longevità dei migliori sparatutto a due stick di XBLA.



**Sì, avete già visto giochi come *Blast Factor* su 360, ma mai a 1080p. Il gioco promette anche di adattare il livello di difficoltà all'abilità dell'utente, il che è curioso per un titolo che pone grossa enfasi sulla classifica globale**

# CALLING ALL CARS

PRODUTTORE: **SCEA** SVILUPPATORE: **INTERNO (SCE SANTA MONICA/INCOGNITO)**
ORIGINE: **STATI UNITI** DATA D' USCITA: **ND**

Precedentemente noto come *Criminal Crackdown*, *Calling All Cars* è stato descritto dal suo creatore David Jaffe come un incrocio tra *Bomberman*, *Destruction Derby* e il basket, sebbene ci siano dei collegamenti anche con la serie di combattimenti automobilistici di *Twisted Metal*.

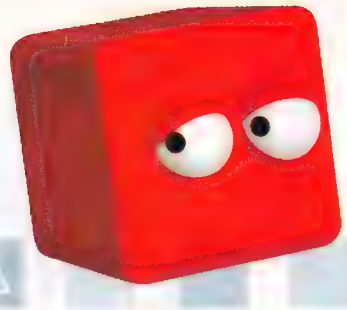
Due cose colpiscono inizialmente: la prima è che ci si ritrova immersi in un mondo oscuro e bizzarro, con edifici in stile cartoon dai contorni in nero; la seconda è che spostare lo stick del Sixaxis a destra o a sinistra non fa sterzare il veicolo nelle direzioni corrispondenti. Bisogna invece premere su per far andare il veicolo in alto, giù per farlo correre in basso e così via. I primi minuti vengono dunque spesi per abituarsi a questo inusuale sistema, ma fortunatamente la premessa del titolo è così semplice che i primi progressi non tardano ad arrivare.

L'obiettivo consiste nel guidare all'interno di mappe variegate in cerca di criminali. Una volta acciuffato un malvivente, ci si deve dirigere alla stazione di polizia per depositarlo in una di tre aree differenti. Scaricarlo presso l'entrata è facile e veloce ma non ricompensa con tanti punti quanti quelli ottenuti saltando da una rampa verso il primo piano dell'edificio. Nel mentre, gli altri partecipanti si scagliano sul veicolo controllato dal giocatore o gli vuotano contro le loro armi nel tentativo di soffiarne il prezioso ospite.

Come *Blast Factor*, *Calling All Cars* vanta pieno supporto 1080p, una risoluzione che permette al gioco di dare il meglio di sé durante sessioni con quattro partecipanti in modalità splitscreen sul televisore più grande che possiate trovare.

**Prima di ogni partita viene proposta una gamma di veicoli, ciascuno con le sue debolezze e punti di forza. Le armi includono mine, missili e giganteschi martelli. Molta enfasi viene posta sull'umorismo**

# GO! SWIZZLEBLOCK 2



PRODUTTORE: **SCEA** SVILUPPATORE: **INTERNO**
ORIGINE: **STATI UNITI** DATA D'USCITA: **ND**

Se *flOw* è la risposta trascendentale di PlayStation3 agli accecanti eccessi visivi di Live Arcade, *Swizzleblock 2* è la risposta diretta a quei titoli pensati per i giocatori occasionali. Sotto l'affollata superficie si nasconde un numero imprecisato di puzzle in cui allineare blocchi (una modalità 'Allucinazione' trasforma le sezioni completate in animali sul modello di *Zoo Keeper*).

Il titolo più aperto e senza pretese della lineup scaricabile di PS3 (più dell'inevitabile remake di *Lemmings* o di una versione di *Sudoku*), è un'ammissione che le nuove esperienze non sono la strada più affidabile per far crescere una comunità online. È probabilmente la stessa ragione per cui si è deciso di rilanciare un gioco 2D dalla meccanica così elementare piuttosto che uno dei tanti altri puzzle Sony: chi desidera un successore di *Kurushi* o *Devil Dice* verrà indirizzato al catalogo PSone.

Modalità per il gioco cooperativo in quattro e risoluzione nitidissima non fanno di *Swizzleblock 2* un titolo completamente ignaro delle possibilità offerte da PlayStation3. Non avrà il fascino di *Lumines* o l'unicità di *Fantavision*, ma è probabile che *Go! Swizzleblock 2* si dimostrerà più appetibile di entrambi.

**Il gioco non è, come ci si aspetterebbe da Sony, moderno e cool come *Lumines*, ma colma la lacuna di puzzle nel catalogo software di lancio per PlayStation3**

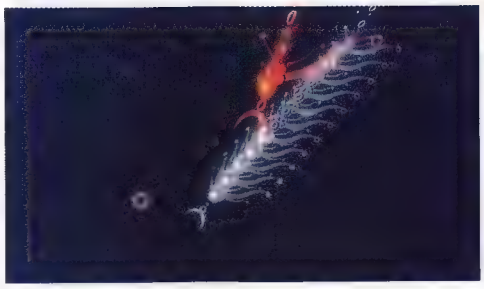
# FLOW

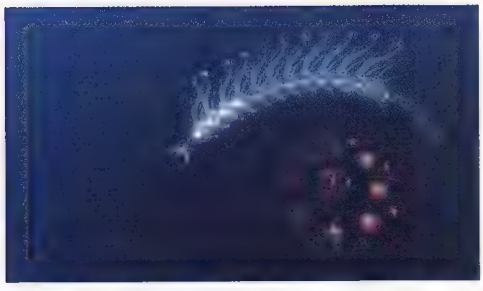
PRODUTTORE: **SCEA** SVILUPPATORE: **THATGAMECOMPANY LLC**
ORIGINE: **STATI UNITI** DATA D'USCITA: **ND**

Se con *Every Extend Extra* potrebbe dirsi che PSP abbia rifatto uno sparatutto doujin come fosse un tema sull'arte astratta, allora con *flOw* PS3 realizza una vera e propria tesi di laurea in Filosofia dell'Arte. È un evidente guanto di sfida lanciato a Live Arcade, ma è anche la sola dimostrazione di quell'immagine risoluta e ultraterrena propria del brand PlayStation.

Sebbene richiami la fragilità sottomarina di *Electroplankton*, *flOw* è marginalmente più pratico: uno studio sulla catena alimentare, una lettura darwiniana senza punteggio ma innegabilmente arcade. Tranquillo e atmosferico sia sul fronte audio che video, si basa sulla competizione, con le statistiche di gioco riportate in una classifica globale online. Ad ogni modo, la variazione dinamica del livello di difficoltà dovrebbe consentire tanto un approccio aggressivo quanto uno più 'Zen'.

Similmente all'altro gioco freeware dello sviluppatore Jenova Chen, *Cloud*, *flOw* si muove in equilibrio tra la ricercata artificiosità e l'inconsapevolmente narcisistico. È, in altre parole, lo specchio ideale dell'immagine di PlayStation, e il suo status scaricabile potrebbe dargli quella visibilità che i titoli più originali di Sony distribuiti su scaffale faticano ad ottenere.





**La dinamica ambientale di *flOw* si sviluppa come una variante più tranquilla del classico gioco per cellulari *Snake*. Con un senso del movimento e della profondità vagamente irreale, non è difficile lasciarsi ipnotizzare dalla sua natura di gioco senza fine e senza obiettivi**

# Q&A: PHIL HARRISON

## IL CAPO DEI WORLDWIDE STUDIOS DI SONY COMPUTER ENTERTAINMENT A RUOTA LIBERA SU PLAYSTATION3

Ora che è finalmente in grado di mostrare l'hardware definitivo di PlayStation3, **Phil Harrison** siede nel suo ufficio di Soho con aria serena. La Sony impacciata dello scorso E3 è solo un lontano ricordo: ora il suo obiettivo è unicamente quello di far arrivare PS3 nelle mani dei consumatori. **Videogiochi** avvia il colloquio guardando al futuro della console.

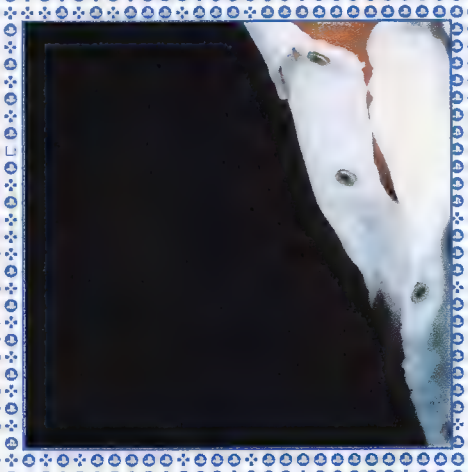
**Kaz Hirai [presidente di SCEA] ha recentemente affermato che PS3 getterà le basi per i prossimi dieci anni dell'intrattenimento digitale. Come è stato calcolato questo lasso di tempo?**
In rapporto a quanto è stato già fatto con PlayStation e PlayStation2, piattaforme che hanno avuto entrambe un ciclo vitale di dieci anni. Il software per PlayStation continua a vendere e abbiamo smesso di vendere l'hardware solo dopo averlo fabbricato per undici anni ed aver piazzato un totale di 108 milioni di unità. L'intento è quello di ribadire quanto è stato fatto con PlayStation e rafforzato poi da PlayStation2: prima tutti erano sicuri che una console non potesse durare più di cinque anni, ma PlayStation ha dimostrato che questa convinzione era errata. L'adozione di tecnologie come il CD su PlayStation e in particolar modo il DVD su PlayStation2 ha avviato una nuova era dell'intrattenimento digitale, un trend che ha contribuito ad allungare la vita dell'hardware. Anche PlayStation3 è destinata ad aprire un nuovo ciclo. Non possiamo negare che l'adozione così precoce del Blu-ray si sia dimostrata sofferta e difficile, ma è una scelta tecnologicamente lungimirante che porterà immensi benefici a lungo termine.

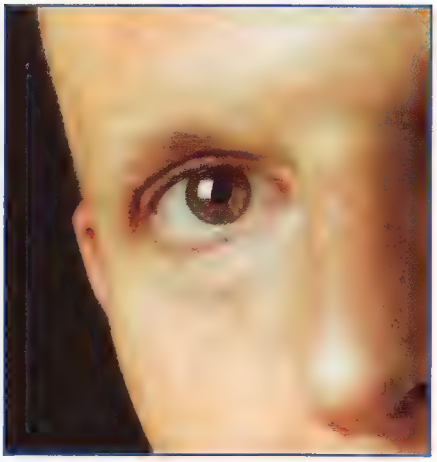
**Jack Tretton [VP esecutivo di SCEA] ha fatto anche riferimento all'assenza di ciò che ha definito un "mattone di alimentazione esterno". Perché PlayStation3 è stata progettata con un alimentatore interno?**
Mi è stata già rivolta questa domanda e mi sorprende quanto sia importante per la gente. Ho due risposte: la prima è che abbiamo progettisti hardware straordinari che hanno saputo integrare un incredibile concentrato di tecnologia all'interno di un contenitore silenzioso, gradevole alla vista e in cui il calore viene dissipato efficacemente. La seconda è che in fondo non avevamo scelta, perché il funzionamento dei chip principali, Cell e RSX, necessita la vicinanza fisica della fonte energetica.

> "L'adozione precoce del Blu-ray è una scelta tecnologicamente lungimirante che porterà benefici a lungo termine"

**Al Gamer's Day tenutosi a San Francisco questo ottobre, Kaz Hirai ha parodiato se stesso ripetendo il verso *"Riiidge Racer!"* strillato allo scorso E3, spiazzando un po' tutti perché Sony non è famosa per il suo senso dell'umorismo.**
Be', siamo stati accusati di arroganza, ma posso assicurare che non abbiamo agito seguendo una strategia. Quando non hai la possibilità di dare una risposta a tutte le domande, dopo ogni "no comment" dai l'impressione di essere arrogante. Ma quando finalmente hai le risposte, come noi le avevamo al Gamer's Day, non devi più sforzarti di tergiversare.

**Quei pezzi del puzzle sembrano siano stati messi insieme abbastanza tardi. È stato pro-**





**prio così o si è trattato piuttosto del modo in cui i progressi venivano comunicati?**
Tutte e due le cose. È un meccanismo estremamente complicato. In verità l'hardware è stato ultimato e messo a punto molto, molto tempo fa, nonostante i diodi per il laser blu, ma la componente software, come potete vedere, è intimamente integrata al sistema ed era indispensabile che funzionasse alla perfezione. Non potevamo presentare i due elementi separatamente perché l'esperienza non sarebbe stata la stessa. La nostra priorità era quella di mostrare la natura integrata del sistema attraverso la fruizione.

**In termini di funzionalità, che vantaggi comporta l'installazione su HD dei giochi distribuiti su disco?**
I giochi possono installare alcune delle loro componenti su hard disc, a sua volta dotato di una funzione per il caching. Dal momento che ogni console monta un disco rigido, questa è un'opzione di cui gli sviluppatori possono approfittare nel modo che ritengono più opportuno.

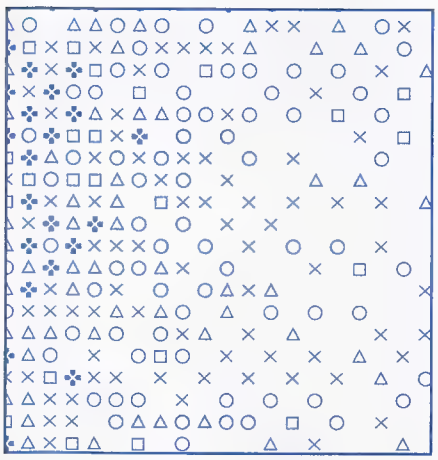
**Qualcuno si è chiesto se questa opzione non sia stata inserita per accelerare i tempi di accesso non particolarmente rapidi del Blu-ray. Dubbi germogliati su internet, naturalmente.**
Ma allora dev'essere vero! [Ride] No, nella realizzazione di un gioco per il lancio si verifica sempre quella situazione per cui la distribuzione fisica dei file su disco è tutt'altro che ottimale. È successo con PlayStation, PlayStation2 e PSP. In pratica ogni sistema di intrattenimento noto all'uomo ha avuto questo problema. Ciò non ha niente a che vedere con i tempi di caricamento del Blu-ray, ma piuttosto col tempo a disposizione degli sviluppatori. Poter contare sulla facoltà di installare file su disco rigido

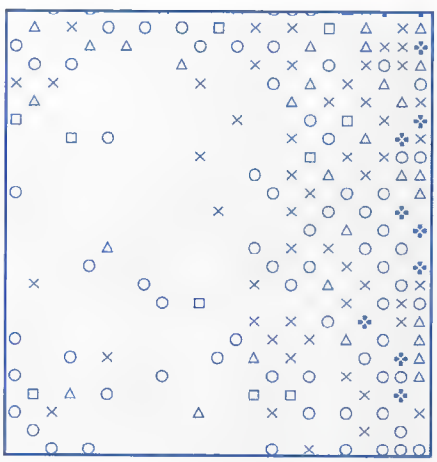
## "Il rapporto tra il contenuto su disco e il giocatore cambierà radicalmente con PlayStation3"

semplifica la situazione, e col passare del tempo non rappresenta minimamente uno svantaggio per il consumatore. C'è anche da dire che il rapporto 'chiuso' tra il contenuto su disco e il giocatore, come è stato per PlayStation e PlayStation2, cambierà radicalmente con PlayStation3: la linea che separa ciò che sarà distribuito su disco da ciò che verrà scaricato dal network o realizzato dall'utente stesso sarà molto più sfumata, ed è questa la ragione per cui verranno immagazzinati file di grandi dimensioni su hard disc per gestire le applicazioni. Non mi riferisco unicamente ad attività di caching, ma alla natura organica dei giochi. Col tempo l'hardware crescerà e altrettanto faranno i giochi, finché quanto abbiamo detto diventerà la norma.

**È stato più difficile creare PS3 rispetto alle console precedenti? Guardando dall'esterno è facile immaginare molti più grattacapi all'interno di Sony nel portare avanti questo progetto.**
Sì e no. Voglio dire, penso che PlayStation2 ci abbia procurato le difficoltà maggiori. Durante la progettazione di PlayStation abbiamo fatto affidamento in gran parte su tecnologia e produzione esterne. La CPU era opera di LSI Logic e il chip grafico, pur progettato in collaborazione coi nostri ingegneri, veniva fabbricato da Toshiba. Sebbene ciò ci garantisse costi di ricerca e sviluppo decisamente bassi (i costi di R&D per PlayStation furono estremamente contenuti), non avevamo un controllo ottimale sul costo. Con PlayStation2 prendemmo una decisione all'epoca estremamente rischiosa: quella di investire nella nostra capacità di progettare e produrre chip al silicio, tanto che sia il GS che l'Emotion Engine vennero costruiti nella nostra fabbrica a Nagasaki. Per lungo tempo parte di Sony Computer Entertainment, questa fabbrica è stata recentemente fusa con Sony Semiconductor, una decisione che ha portato Sony dall'essere una modesta comparsa sulla scena dei semiconduttori a una posizione di leadership tecnologica, con relativi benefici per l'intera società. La visione di Ken ha giovato tremendamente al resto dell'organizzazione (ricordo ancora i consigli di amministrazione in cui ha lottato per ottenere i fondi necessari all'investimento, oltre un miliardo di dollari). Con PlayStation3 la progettazione di Cell non poteva essere portata avanti unicamente da noi, ma attraverso la sinergia con IBM e Toshiba, ed è stato Ken a mettere in piedi quella collaborazione. Riunioni e manovre operative giornaliere venivano condotte da altre persone all'interno del sodalizio, ma il piano di Ken era che avremmo dovuto progettare da zero il nostro hardware PS3 perché niente di ciò che esisteva all'epoca sarebbe stato soddisfacente. Oggi possiamo finalmente cominciare a constatare i benefici di quella visione nell'hardware definitivo.

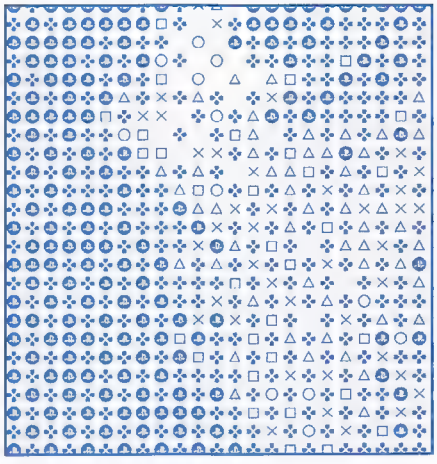
**Passando al controllo del Sixaxis, si vedranno molti giochi costruiti attorno alla sua capacità**





**motion-sensitive o è lecito il sospetto che quest'ultima finisca per essere trattata come una semplice opzione?**
Sì, ci arriveremo. Ne stiamo sviluppando alcuni che integrano il Sixasis in maniera centrale all'esperienza, ma non forziamo nessuno sviluppatore a farne uso, interno o esterno che sia. Offre agli sviluppatori possibilità che vanno oltre le tradizionali leve o pulsanti, e può essere un sensibile fattore di differenziazione, ma il suo impiego è ben accetto solo lì dove funziona davvero o dove apporta innovazioni al gameplay. Come ho detto all'E3, poter leggere il movimento comincia a diventare interessante.

**Cosa può dirci circa il supporto dei 1080p? Non molto tempo fa qualcuno sosteneva che non fosse fattibile, giusto?**
Be', ad essere precisi è stato il direttore tecnico di uno dei nostri maggiori concorrenti ad aver sostenuto spavaldamente l'impossibilità della sua implementazione al lancio. Si sbagliava. Se ho insistito pesantemente su questo punto è solo perché abbiamo bei giochi che non sono stati compromessi



dalla visualizzazione a 1080p, e se date un'occhiata al numero di titoli che abbiamo mostrato al Gamer's Day potete notare come il nostro *NBA '07* sia in full HD, oltre a *Ridge Racer*, *Lair*, *Blast Factor*, *Criminal Crackdown*, *Gundam* e *Virtua Tennis* di Sega…

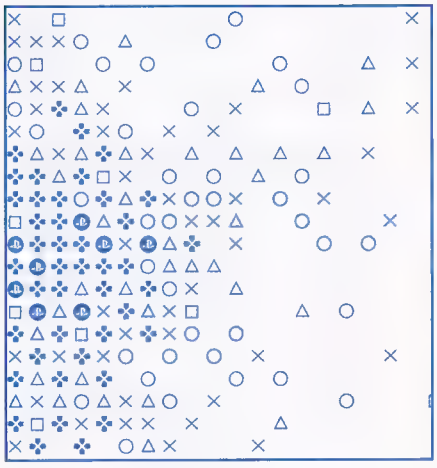
**Ci attende forse un futuro in cui tutti i giochi PlayStation3 saranno pensati per essere visualizzati a 1080p?**
Nel corso del ciclo vitale di PlayStation 3 prevedo che arriverà un momento in cui sarà impossibile acquistare un pannello che abbia una risoluzione inferiore a 1080p, per questo è concepibile uno scenario in cui, e qui faccio riferimento alla visione dei dieci anni di vita per la piattaforma, sarà preferibile fare giochi che supportino solo 1080p in considerazione del mercato potenziale a cui ci si rivolgerebbe. In ogni caso non possiamo, oggi, produrre un gioco che supporti solo 1080p. E dovrebbe essere chiarito con forza, nel caso qualcuno fosse confuso su questo punto, che quando un gioco supporta 1080p ciò non compromette gli altri formati, ovvero risoluzioni a 720p, 1080i, 480p e standard.

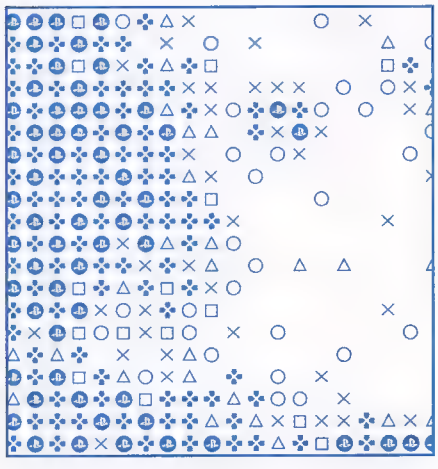
**Ritiene che con Xbox 360 focalizzata su una visualizzazione a 720 punti e PlayStation3 orientata invece verso una a 1080, questa divisione rappresenterà un problema per la comunità di sviluppatori nella creazione di giochi per le due piattaforme?**
No. Penso che sarà un fattore che contraddistinguerà PS3 sempre più col passare del tempo, man mano che gli sviluppatori acquisteranno familiarità coi tool e la tecnologia. Il beneficio per tutti i giochi è che quando li fai girare a 1080p devi farli andare a 60 fotogrammi al secondo, un aggiornamento dello schermo che resta anche a 720p. Perciò la superiore qualità può essere apprezzata su tutti i display, a tutto vantaggio del consumatore. Anche chi non è in possesso di un pannello 1080p ha dunque la certezza che i suoi giochi, in linea generale, offriranno una migliore esperienza visiva anche sul suo display.

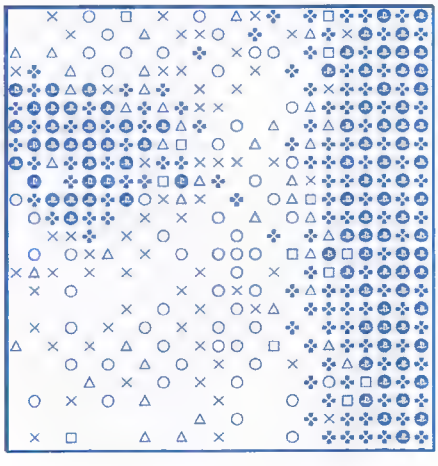
**Per i nostri lettori un aggiornamento dello schermo a 60 fps è importante, ma per quanto riguarda l'utenza media? C'è un pubblico di gran lunga più vasto là fuori per cui frame rate inferiori sono del tutto accettabili. Non li considerano una deficienza.**
Sì, e ciò rappresenta un fatto naturale dell'evoluzione di quest'industria, con il graduale evolvere delle piattaforme e dei giochi. Ma ritengo che le aspettative della gente circa la qualità di PlayStation3 saranno più alte quando avranno occasione di provarla, perché saranno più consapevoli in materia audiovisiva grazie alle funzionalità del sistema per la fruizione di foto, musica, video, navigazione etc. Penso che tutto ciò alzerà gli standard. Se i film non si differenziano per il frame rate, perché mai dovrebbero farlo i giochi?

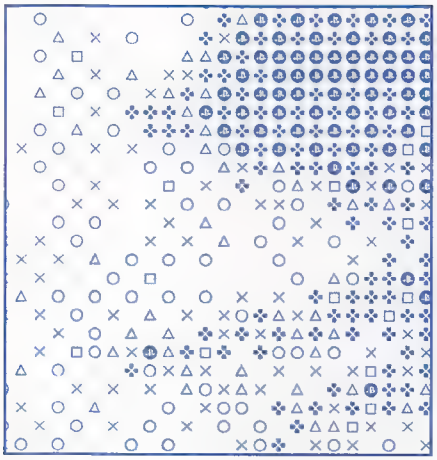
**La curva di apprendimento da superare per domare PlayStation3 è davvero così impervia come ha suggerito qualcuno?**
No, non lo è. Una delle sfide su PlayStation2, che non abbiamo problemi ad ammettere, dipendeva dalle difficoltà di programmazione legate ai coprocessori VU0 e VU1, i microprocessori dell'Emotion Engine. Il linguaggio richiesto era altamente specialistico e le conoscenze per spremerli a dovere decisamente avanzate. Le SPU [di Cell] lavorano con un linguaggio generico: possono essere programmate in C e non sono accessibili solo dai guru della programmazione che elaborano le tecniche più sofisticate per sfruttarle adeguatamente. L'unica sfida riguarda l'architettura nel suo complesso, vale a dire la comprensione che la PPU di Cell è lì unicamente per scopi organizzativi e di smistamento del lavoro, mentre il grosso del carico computazionale dovrebbe essere eseguito dalle SPU. Gli sviluppatori sono partiti prima concentrandosi sulla PPU, ma stanno cominciando gradualmente a focalizzarsi sulle SPU. La sfida è solo strutturale, riguarda la progettazione della tecnologia alla base del gioco.

## "Un concorrente ha sostenuto l'impossibilità di implementare una risoluzione di 1080p al lancio. Si sbagliava"









**Spostandosi al gioco online su PlayStation3, aleggia ancora un po' di confusione circa l'approccio di Sony nei confronti di aspetti come gli achievement di Xbox 360.**
Attualmente abbiamo un'implementazione molto sofisticata per gli achievement, la comunità, i clan, etc. integrati in un gioco. Pensiamo siano aspetti importanti per una certa categoria di giochi e di consumatori, e *Resistance* vanta caratteristiche all'avanguardia in questo senso. Ovviamente PlayStation3 avrà per definizione una vasta base di utenti, ed io non credo che ciascuno di loro vorrà o sarà a conoscenza di quelle caratteristiche. Un gioco come *Blast Factor* ha un sistema di ranking globale molto semplice, elemento che ritengo importante: provi il gioco, registri il tuo punteggio, noti i progressi fatti in classifica. Ma faremo anche cose che portano determinati aspetti di alcuni giochi all'interno di uno spazio comune.

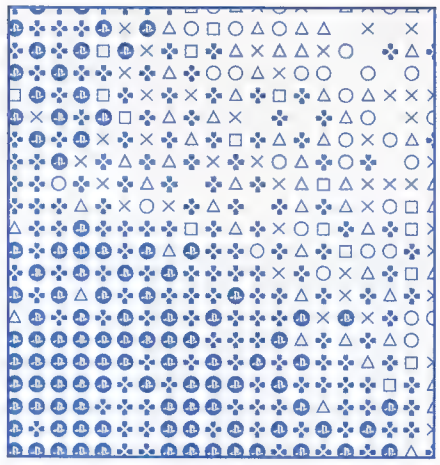
**Cosa può dirci delle microtransazioni? L'idea di dover comprare contenuti aggiuntivi piuttosto che averli dall'inizio non vede tutti favorevoli. Qual è la sua posizione al riguardo?**
Penso che l'avversione si basi sul fraintendimento di quello che è innanzitutto il prezzo del disco. Senza fare riferimento a giochi specifici, perché non voglio basarmi su nessun modello in particolare, se il frazionamento dei contenuti in parte su disco e in parte sul network abbassa significativamente il prezzo d'ingresso, personalmente non ci vedo niente di male perché è un modo positivo per ampliare l'esperienza dell'utente. Penso anche che gran parte dei contenuti saranno scaricati da un server piuttosto che sbloccati dal disco originale.

**È facile immaginare che un gioco come *Singstar* possa funzionare con un sistema di microtransazioni perché la gente è ormai abituata a comprare canzoni singolarmente in MP3 per una data cifra. Ma col videogioco tradizionale nessuno sa quanto dovrebbe costare un'armatura per cavallo, tanto per fare un esempio. È necessario che si arrivi a un punto in cui i contenuti ludici scaricabili si assestino su certi prezzi prima che i giocatori comincino a farsi un'idea del costo medio di una nuova automobile per un gioco di guida e così via?**
Be', proseguiamo sempre in linea teorica. Se chiedete agli addetti dell'industria musicale vi diranno che è poco giustificabile vendere tutte le canzoni allo stesso prezzo su iTunes. Ciò mi trova d'accordo, e aggiungo che lo stesso dovrebbe valere per le esperienze ludiche. Se compro e scarico un pacchetto di contenuti che estende la mia esperienza di gioco di molte ore offrendomi nuove storie, nuove mappe, nuovi personaggi, nuovi mondi da scoprire e via discorrendo, allora è giusto che io corrisponda la somma per poterne usufruire. Potrei invece considerare non altrettanto valido un tatuaggio aggiuntivo sulla gamba di un mio lottatore. Proprio in questo consistono i benefici del sistema di microtransazioni che abbiamo messo in piedi con Wallet: puoi fare una transazione che costa quanto un gioco full price in negozio o un'altra del valore di pochi centesimi, nonché tutti i valori contenuti in questi due estremi.

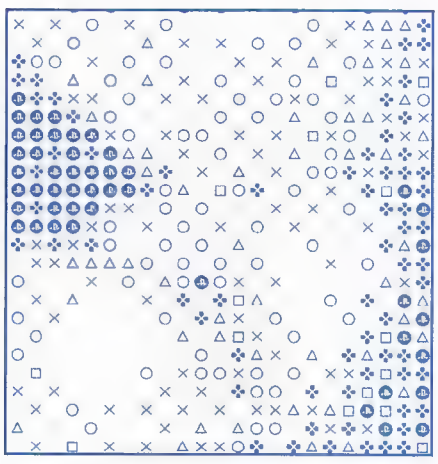
È la base economica da cui dipenderà la crescita dell'industria in futuro, ed è per questo molto difficile, dalla nostra posizione odierna, stabilire se un'armatura per cavallo dovrebbe costare 50 centesimi, o le macchine da rally 5 euro. A scanso di equivoci, ho sparato cifre a caso.

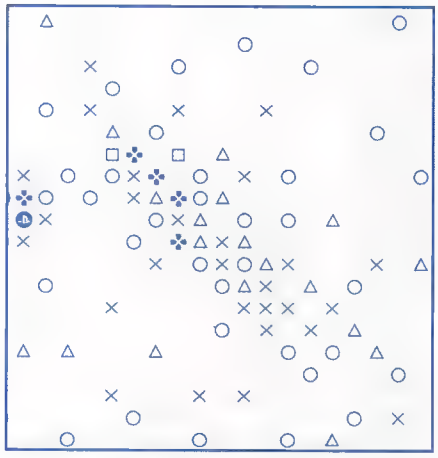
## "Le nostre risorse interne sono apparentemente più grandi di quelle di Nintendo e Microsoft messe assieme"

**Sembra che in futuro ci saranno sempre meno esclusive per i diversi formati, e forse alcune di esse si manifesteranno sotto forma di contenuti scaricabili, come con *Grand Theft Auto IV*, la cui versione su 360 avrà episodi non disponibili in quella per PlayStation3.**
Credo che la ragione per cui la discussione sia prematura in questo momento dipenda dal fatto che entriamo nel mercato da secondi. Ci sono publisher che hanno investito nella tecnologia per la nuova generazione e in certi brand in particolare, per cui è logico che cerchino di ammortizzare quegli investimenti. Lo capisco perfettamente e non ne faccio un problema, ma al crescere della nostra base installata penso che l'incentivo economico per gli sviluppatori e i publisher a realizzare contenuti che traggano specificamente vantaggio di PlayStation3 diventerà sempre più ovvio. Oltretutto, state rivolgendo questa domanda alla persona sbagliata perché io sono a capo dei Worldwide Studios, non il dirigente di una terza parte. Worldwide Studios vanta mezzi cospicui dedicati alla piattaforma PlayStation. Stando ad uno resoconto di Screen Digest, le nostre risorse interne sono apparentemente più grandi di quelle di Nintendo e Microsoft messe assieme, e ciò rappresenta un massiccio fattore di differenziazione, perché l'immensa rete di sviluppatori interni ed esterni con cui lavoriamo, senza contare società come Evolution e Insomniac, è tutta impegnata esclusivamente su PlayStation3. Tutti lavorano su una tecnologia condivisa, il che sta spingendo i fattori di differenziazione di PlayStation3, come il network, il controller Sixaxis, l'hard disc, la risoluzione etc.



**Per quanto riguarda il videogioco episodico, quanto è problematico crearne uno per gli sviluppatori? Perché è evidente il contrasto tra finire un gioco per poi passare ad un altro progetto e non finirlo affatto.**
Avete assolutamente ragione, e avete colto un argomento attualmente centrale nello sviluppo di videogiochi per il suo impatto dal punto di vista organizzativo e manageriale. Il modo in cui ti costringe a cambiare la natura dello sviluppo è fondamentale. Negli ultimi 25 anni la sequenza delle fasi di sviluppo si è mantenuta fondamentalmente costante, vale a



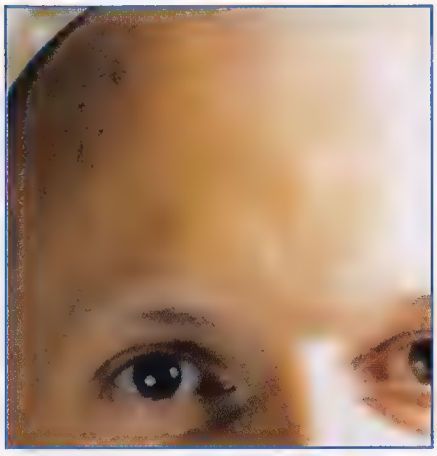


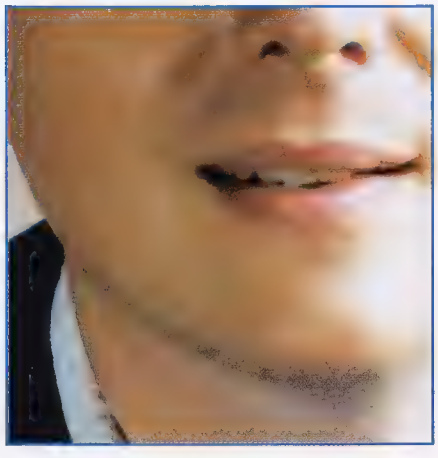
dire progettazione, produzione, test, conclusione, e infine distribuzione. Usiamo la parola 'distribuire' perché ci sono camion che escono dai magazzini oppure aerei carichi di dischi o altra merce che volano verso varie località, e a quel punto dici addio al prodotto ponendo grosso modo fine alla relazione non solo con esso ma anche con il consumatore. Con PlayStation3 e il mercato basato sul network, il lancio di un gioco generalmente coincide invece con l'inizio di un servizio, viene avviata una relazione con il consumatore. È da un po' che ripeto ai nostri team di cambiare mentalità se vogliono dirigere con profitto una relazione d'affari che potrebbe durare cinque o dieci anni. L'impatto di tutto questo da un punto di vista organizzativo è piuttosto interessante.

**Un cambiamento del genere sarà difficile da realizzare, o no?**
No, no, no, al contrario, è pratico. Nel contesto del cambiamento, un team di pionieri composto da innovatori, tecnici e creatori si sposterà dal progetto finito per definire la piattaforma tecnologica alla base di un considerevole upgrade previsto 18 mesi dopo, laddove un gruppo orientato alla produzione lavorerà sull'espansione dell'esperienza progettata e definita sulla tecnologia esistente. È questo quello che stiamo cercando di mettere in piedi. Per certi versi è un po' come prendere in prestito da altre industrie, perché si tratta di una metodologia ben compresa nel mondo della televisione e nella produzione lineare di contenuti episodici.

**Riuscite ad attirare il supporto dei publisher più facilmente su PlayStation3 di quanto accadeva all'epoca con PlayStation2?**
Per quanto riguarda il supporto, abbiamo distribuito 10.000 kit di sviluppo per PlayStation3, vale a dire il 50% in più di quanto avessimo fatto con PlayStation2 e PlayStation nello stesso lasso di tempo. Il supporto arriva da tutta l'industria.

## "Ho visto prodotti e servizi che cambieranno la vostra percezione di cosa possa essere un sistema per videogiochi"



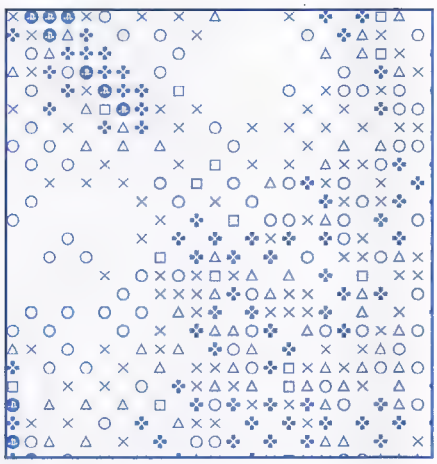


Non riesco a pensare ad un solo nome che non sia al lavoro su PlayStation3 attualmente, e non mancano titoli dal valore strategico.

**Restando in tema di SDK distribuiti, cosa è successo con *Tony Hawk's Project 8*, che vanta supporto online per 360 ma non per PlayStation3?**
Non posso commentare la decisione presa da Activision e non so perché l'abbiano presa. Posso solo desumere si sia trattato di un problema di produzione. Ma non spetta a me esprimere commenti.

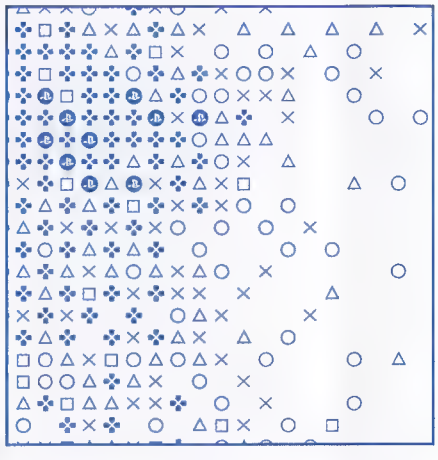
**Per concludere, quale si aspetta sarà l'eredità di PlayStation3?**
Ottima domanda. [Ci pensa un po'] Se il lascito di PlayStation è stato l'aver legittimato il videogioco come forma di intrattenimento, e quello di PS2 l'aver portato l'intrattenimento e il videogioco dalla cameretta al salotto, quello di PS3 sarà la fusione dell'intrattenimento e della rete in salotto.

**Come vede Sony nel complesso in questo momento, alla vigilia del lancio di PS3?**



Esausta. [Ride] Non posso parlare per i nostri ragazzi in Giappone che sono alacremente all'opera, ma, problemi di produzione dell'hardware a parte (e si tratta di incidenti di percorso marginali in via di risoluzione), PlayStation 3 è in ottima forma in questo momento. Da quando ha avuto luogo il TGS ho incontrato tutti i nostri studi sparsi nel mondo eccetto uno, e l'impressione che ne ho ricavato è che non ci sono solo giochi di lancio finiti, ma anche titoli di seconda generazione che emergono ed offrono fenomenali... non voglio dire miglioramenti perché questo darebbe l'impressione che i primi giochi non siano sufficientemente validi, ma progressi. Ho potuto dare un'occhiata a una manciata di prodotti e servizi che penso cambieranno la vostra percezione di cosa possa essere un sistema per videogiochi. E mi riferisco a voi in particolare e i vostri colleghi nell'industria.

**Presumibilmente Howard Stinger [a capo di Sony] si aspetta grandi cose da PlayStation3.**
Sì. Purtroppo Sony non è stata sotto le luci dei riflettori mediatici per ragioni sempre positive di recente. Personalmente PlayStation3 è stata il centro completo delle mie attenzioni nelle ultime due settimane, ora che sono in possesso dell'hardware ultimato con sistema operativo finale e giochi completi. Credo che avremo un lancio di grande, grande successo nei prossimi 120 giorni, includendo anche quelli successivi al debutto e da lì verso i preparativi per l'Europa. Da quel momento marceremo sempre in avanti e verso l'alto.



# THE LEGEND OF LINK

**La storia infinita di Nintendo sta per conoscere una rivoluzione. In occasione dell'uscita di Twilight Princess, Videogiochi ripercorre nostalgicamente le due decadi di eccellenza di Zelda**

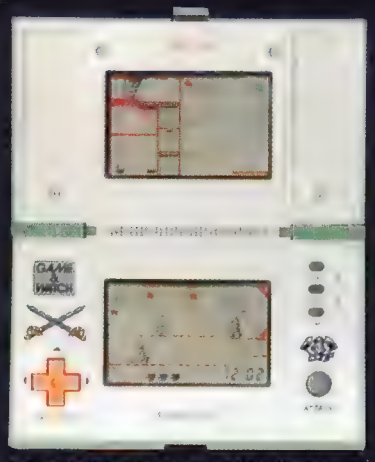
Non è la serie più venduta di tutti i tempi. I suoi fratelli *Mario* e *Pokémon* le fanno mangiare la polvere, *Final Fantasy* l'annichilisce e presto sarà eclissata da *GTA*. Non le mancano scheletri nell'armadio (difficile che qualcuno possa ricordare con affetto gli episodi per Philips CD-i) e molti si sono legati al dito le battaglie a scorrimento laterale di *Zelda II: The Adventures of Link*. Certo, ha ricevuto gli osanna della critica, ma né più né meno di un qualsiasi episodio di *Pro Evolution Soccer*, soprattutto qui in Europa. Eppure per 20 anni è stata simbolo di talento. Tecnicamente ineccepibili, ludicamente raffinati, artisticamente ambiziosi ed emotivamente avvolgenti, gli episodi di *Zelda* sono entrati a far parte della leggenda: il Santo Graal del game design.

Ma la saga merita la sua reputazione? Se la risposta è sì, come si è guadagnata la sua posizione di franchise più apprezzato? E, più seriamente, adesso che Nintendo ha appena finito di dare gli

ultimi ritocchi a *Twilight Princess*, questo fulgido esempio di talento ha forse fatto il suo corso?

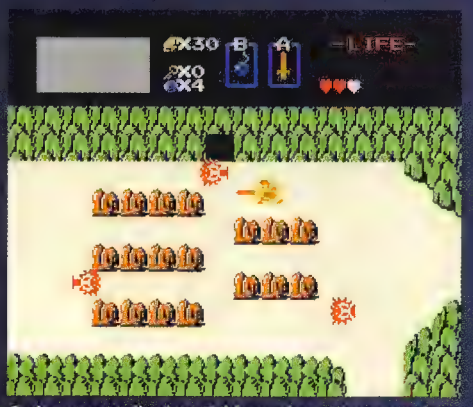
Se doveste riassumere Nintendo in due parole, e se per qualche strano motivo sia 'Shigeru' che 'Miyamoto' non fossero disponibili, queste parole sarebbero 'Mario' e 'Zelda'. E le sceglieresti non perché rappresentano i due giochi più celebri della casa (soprattutto ora che Pikachu, Wario e Kawashima ne insidiano da vicino il primato), ma piuttosto perché rappresentano i due istinti che hanno reso Nintendo la compagnia dal successo più stabile fin dagli albori di questa industria. Oggi ci sono corsi accademici che se ne occupano, ma 20 anni fa milioni di giocatori in estasi non sapevano (e nemmeno ne sentivano la mancanza) che i loro Famicom stessero ospitando il primo docente di ludologia e il primo docente di narratologia. Sapevano solo che Mario incarnava la purezza del gioco: causa ed effetto, azione e reazione, vittoria e morte. E Link incarnava la purezza dell'avventura: un mondo da esplorare, una ragazza da salvare, una minaccia da sventare. Assieme hanno troneggiato su qualsiasi gioco prodotto da lì in poi da Nintendo, assicurando, dove possibile, che ognuno trovasse il suo equilibrio tra l'aspetto giocoso e quello emotivo, tra la struttura e l'ambientazione.

Gli approcci differenti di questi due titoli hanno giocato un ruolo fondamentale nel determinare la reputazione di *Zelda*. Mario punta esclusivamente al divertimento, sgambettando a tutta velocità fra urletti e schiamazzi. Ma Link fa sul serio. Si imbarca nelle sue avventure con la solennità liturgica che solo un bimbetto di sei anni può ostentare. È la determinazione fatta persona, capace di esprimere se stessa solo con grugniti di sofferenza e fiere grida di trionfo. E questa gravitas è contagiosa. Se è roba seria per lui, è roba seria per voi. Per questo *Zelda* è sempre stato un gioco che ispira rispetto. Giocare ad un nuovo episodio per la prima volta richiede attenzione. Si spengono le luci e ci si siede composti. Vent'anni fa avreste chiuso fuori dalla stanza il fratellino rompiscatole, oggi spegnete il cellulare. Non c'è nulla di paragonabile all'istante che precede l'accensione della console, e nulla di paragonabile a quello che succede dopo.



Non c'è una grande quantità di merchandise legato a *Zelda*: un asciugamano, qualche pupazzo e orologio, e questo Game & Watch del 1989

**Ciò che colpisce** di questa forma di referenza è che rappresenta un qualcosa che tutti gli autori della serie hanno sempre condiviso. È una sfaccettatura talmente familiare dell'identità di Link che vale la pena dedicare un po' di spazio alla grande parsimonia con cui Nintendo ha utilizzato questo personaggio. L'atteggiamento della compagnia nei confronti delle sue mascotte solitamente ricorda quello della MGM dei tempi d'oro rispetto ai suoi bambini prodigio. Questo significa che Mario si trova a suo agio tanto sugli estratti conto e sui cestini da merenda quanto sulle piste da go-kart, sui campi da tennis o negli educational sulla dattilografia. Al contrario, il curriculum di Link è pressoché immacolato. Una comparsata in *Soul Calibur II* (solo a fini di allenamento, si capisce) e la presenza fissa in *Smash Bros* sono le uniche distrazioni concessegli al di fuori della sua battaglia in difesa della Triforza. E, al di là dei videogiochi le cose non vanno poi tanto diversamente. Escludendo l'atroce (e fortunatamente breve) incarnazione in versione cartoon all'interno di 'The Super Mario Bros Super Show' e la più che dignitosa collana di manga in cui venivano rispettate le trame dei giochi, Link è stato lasciato in pace. E non è difficile capire il motivo: quale banca vorrebbe correre il rischio di scatenare la sua furia stampandolo sopra ad un subdolo avviso di mancato pagamento?




Curiosamente, il primo *Zelda* sembra più una versione compressa dei giochi moderni che non il contrario; è impossibile non pensare agli octoroks in pieno 3D

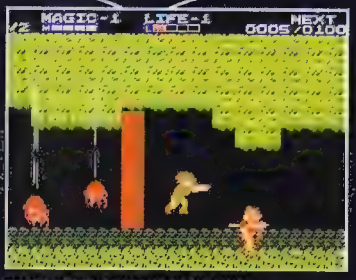
## MARIO ERA GIOCO PURO. LINK PURA AVVENTURA: UN MONDO DA ESPLORARE, UNA RAGAZZA DA SALVARE, UNA MINACCIA DA SVENTARE

È questa purezza d'intenti che costituisce da sempre uno dei pilastri dei giochi di *Zelda*. Gli altri sono più difficili da definire, in parte perché fin troppo evidenti, e in parte perché troppo sottili. Tra quelli evidenti ricade senza dubbio l'eccellente realizzazione complessiva. Per quanto il nome di Miyamoto sia generalmente associato a quello della serie, è il lavoro di uomini come il compositore Koji Kondo, il collaboratore storico Takashi Tezuka e l'attuale director Eiji Aonuma che ne ha modellato i dettagli con così tanta cura e creatività. È stato necessario il passaggio al 3D di

### CRONACHE DELL'EROE DEL TEMPO

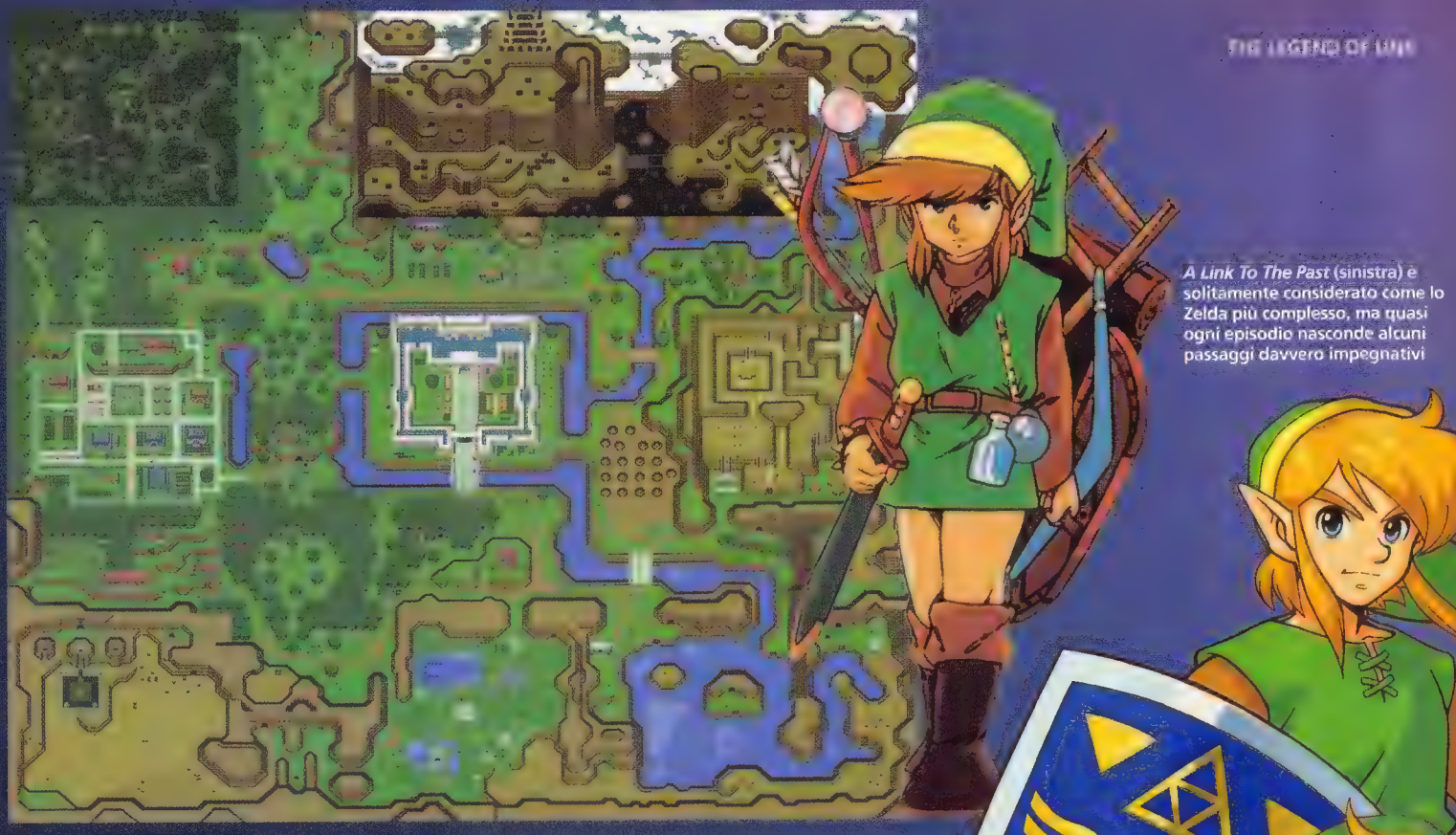
Cappuccio, spada, scudo: il guardaroba di Link sarà anche lo stesso da vent'anni, ma il suo mondo sicuramente no. Di seguito, e sono più di quanti si possa immaginare, sono elencati alcuni momenti chiave della sua continua evoluzione.

**THE LEGEND OF ZELDA**
FORMATO: **NES**
ANNO: **1986**




**ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK**
FORMATO: **NES**
ANNO: **1987**

**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST**
FORMATO: **SNES**
ANNO: **1991**



*A Link To The Past* (sinistra) è solitamente considerato come lo Zelda più complesso, ma quasi ogni episodio nasconde alcuni passaggi davvero impegnativi

*Ocarina of Time* per rivelare la compiutezza di cui l'immaginario visivo del gioco godeva sin dal principio: tornando indietro nel tempo si può rintracciare ogni frammento della grandiosità visiva di quel gioco compressa prima in 16bit e prima ancora in 8bit. La caratterizzazione dei personaggi è sempre incisiva, le animazioni sempre impeccabili. Le strutture dei puzzle e dei dungeon sono capolavori passati al setaccio meticolosamente sia dai giocatori che dai designer concorrenti. I giochi spiccano anche dal punto di vista tecnico, introducendo innovazioni che partono dalle pionieristiche batterie a tampone per i salvataggi per arrivare allo Z-targeting di *Ocarina* e al suspend save di *Majora's Mask*. È abbastanza per far si che aspetti come il sistema di combattimento, preciso e appagante tanto in *A Link to the Past* quanto negli episodi 3D, finiscano per essere ampiamente trascurati. Questo significa che quando i giochi non raggiungono l'eccellenza, e le fasi inoltrate di *The Wind Waker* dimostrano che può succedere, questo viene percepito come un tradimento. Una volta precipitati a livelli di semplice alto artigianato, come per i godibilissimi *Oracle of Ages* e *Seasons* (sviluppati da Flagship sotto la supervisione di Capcom e Nintendo), vengono spesso bocciati senza appello.

Questa sua abbagliante perfezione può rendere difficoltoso discernere gli altri pregi che hanno permesso a *The Legend of Zelda* di dominare per un ventennio il medium a più alto tasso di evoluzione. Uno di questi è sorprendente: *Zelda* è difficile. Si tratta di giochi lunghi, complessi e impegnativi. E la sfida è spesso cerebrale e spietata. Il semplice ricordo del Water Temple produce tuttora fitte dietro la nuca dei veterani di *Ocarina*, ma anche gli enigmi degli interruttori che Link affrontò in due dimensioni equivalgono a complessi test dell'IQ che molti vorrebbero non dover mai affrontare. E per di più *Zelda* fa paura. La prima, enigmatica visita al Dark World di *A Link To The Past* è permeata da un orrore tangibile, e il climax di atroci bizzarrie di *Majora's Mask* lascia dentro un'angoscia difficile da cancellare. Ma ecco il segreto più intimo del successo di *Zelda*: il gioco è sempre lo stesso.

Può sembrare un'idea azzardata, dal momento che gli screenshot di queste pagine mettono in evidenza il salto dagli sprite monocromatici di *Link's Awakening* ai guizzanti mulinelli d'aria di *The Wind Waker*. Per quanto le storie siano superficial-

**THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING**
FORMATO: **GAME BOY**
ANNO: **1993**

**LINK: THE FACES OF EVIL**
FORMATO: **CD-i**
ANNO: **1993**

**ZELDA: THE WAND OF GAMELON**
FORMATO: **CD-i**
ANNO: **1993**

**ZELDA'S ADVENTURE**
FORMATO: **CD-i**
ANNO: **1993**

mente sempre la stesse, la loro risoluzione poggia su meccaniche profondamente diverse, con Link impegnato a viaggiare nel tempo, mutare forma o immergersi nelle profondità marine nella sua lotta per la vittoria. Eppure, se caricare l'ultimo episodio di *Zelda* per la prima volta è diventato un gesto così rituale, è proprio perché rappresenta un qualcosa che si è già vissuto: la litania di bombe, frecce e bottiglie; la percezione di mondi differenti che esistono parallelamente a quello tangibile; le torce spente, i blocchi che attendono di essere mossi, le statue ancora sopite. Infuria un dibattito circa la vera cronologia dell'universo di *Zelda*, e circa l'effettivo rapporto che lega i diversi Link, ma non è questo il punto. *Zelda* è una leggenda, un singolo racconto che cresce passando di bocca in bocca senza per questo perdere i suoi tratti essenziali. C'è una percentuale di immodificabilità chirurgicamente calcolata in questo processo: quel tanto che basta per garantire che sia sempre riconoscibile, ma non abbastanza da renderlo prevedibile.

Al centro di questo calcolo c'è l'Eroe del Tempo. Link è insieme assolutamente inconfondibile, con il suo lungo cappuccio a punta, la ridicola capigliatura e l'impresentabile calzamaglia, e completamente indecifrabile: silenzioso, spesso orfano o abbandonato, perfino senza nome, almeno fino a quando il giocatore non lo battezza correttamente

o commette un sacrilegio digitando un altro nome. E quel nome, naturalmente, è il miglior documento di design lungo una sola parola che sia mai stato scritto: link, 'collegamento'. Il grande dilemma nella creazione di un personaggio videoludico emerge al momento di decidere se concedere al giocatore la possibilità di modellare il proprio avatar o se calarlo nei panni di un eroe pensato per servire la storia. *Zelda* dissolve questo problema con un esempio di character design così meticolosamente ponderato da reggersi in perfetto equilibrio sul confine tra le due scuole di pensiero. È impossibile stabilire se Link sia la proiezione del giocatore o se quest'ultimo sia il suo manipolatore, perché il gioco riesce a far coincidere perfettamente i desideri di entrambi. Quando Sheik si volatilizza in una nuvola di fumo sui crateri della Fire Mountain in *Ocarina*, un filmato mostra Link fare un breve scatto in avanti nel tentativo di raggiungerlo prima che scompaia. Abbassando lo sguardo, ci si rende conto di aver inclinato in avanti lo stick analogico per cercare di fare la stessa cosa. Il gioco cancella la tensione tra il desiderio dell'utente di interagire e l'esigenza del designer di narrare una storia, manipolando il primo con tale abilità che i due impulsi finiscono per sovrapporsi spontaneamente. 'Immersione' è un termine troppo spesso abusato, soprattutto perché non è mai chiaro se stia ad indicare un gioco che assorbe a tal punto da far dimenticare il mondo esterno, o piuttosto una produzione la cui storia sia così coinvolgente da far dimenticare che è solo un videogioco. *Zelda* è un caso pressoché unico, dal momento che raggiunge entrambi gli obiettivi.

Se davvero l'unico fattore necessario per decretare la migliore saga di tutti i tempi è l'eccellenza, allora *Zelda* rappresenta un caso convincente. Ma non dovrebbe esserci dell'altro? Non dovrebbe esserci una qualche ripercussione sullo scenario ludico globale? A questo proposito, *Zelda* presenta un'altra anomalia. Perché, per essere un gioco tanto ammirato e venduto, *Zelda* ha avuto un impatto sul mercato stranamente minimo. L'industria videoludica è solitamente rapida nel copiare (bene o male) i giochi di successo, ma *Zelda* vanta un numero sorprendentemente basso di imitazioni, riuscite o meno. *Okami* di Capcom (**VG**20) è forse il primo a provarci seriamente, e i suoi risultati offrono una lezione su cosa renda *Zelda* così irriproducibile: le dimensioni. I punti di forza di *Zelda* (l'immenso overworld, i villaggi densamente popolati e ricchi di segreti, i dungeon sempre diversi, ognuno con uno stile visivo e un approccio ai puzzle distintivo) lo proteggono dalle imitazioni allo stesso modo della filigrana di una banconota. Puoi copiarlo, ma è un'impresa talmente titanica e impervia che le uniche persone in grado di affrontarla sono quelle abbastanza dotate da essere più interessate al perseguimento di una visione perso-

## L'INDUSTRIA VIDEOLUDICA È SOLITAMENTE RAPIDA NEL COPIARE, MA ZELDA VANTA UN NUMERO SORPRENDENTEMENTE BASSO DI IMITAZIONI

**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME**
FORMATO: **N64**
ANNO: **1998**

**THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK**
FORMATO: **N64**
ANNO: **2000**

**THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES**
FORMATO: **GBC**
ANNO: **2001**

**THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS**
FORMATO: **GBC**
ANNO: **2001**

(da sinistra a destra) *Ocarina Of Time*, *The Wind Waker* e *Four Swords Adventures*

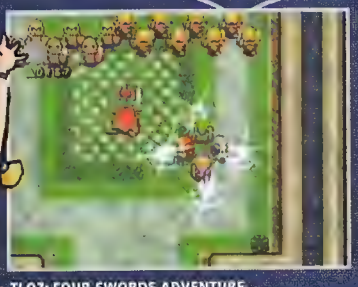
nale. Pertanto, mentre alcuni elementi di *Zelda* (il più evidente è lo Z-targeting) sono diventati di uso comune, altri, come il salto automatico, il duplice sistema di salvataggio di *Majora* o la struttura complessiva, sono rimasti ampiamente inesplorati.

Ma dove *Zelda* acquisisce un significato nettamente più ampio è come barometro della mentalità di Nintendo. Tracciare le avventure di Link equivale a tracciare l'evoluzione di una società il cui spirito innovatore viene ignorato tanto quanto il suo sistematico profitto, la sua reputazione dominata, piuttosto, dal faccione tardo e morbido di Mario. Ma ciò che si perde nel nutrito catalogo di produzioni con protagonista l'idraulico (che si avvicina ai 150 titoli), è più facile da trovare nelle leggende di Link. I giochi per CD-i, con le loro animazioni abbozzate e la poco entusiasmante possibilità di impersonare Zelda, furono il frutto del passaggio di Nintendo a Philips come partner nella produzione di una periferica CD-ROM dopo la rottura dei rapporti con Sony che portò alla nascita di PlayStation. La pubblicazione di versioni remixate del primo e del terzo capitolo sulla pionieristica piattaforma Satellaview in Giappone segnano il periodo in cui Nintendo, generalmente tacciata di rimanere indietro nella corsa all'online gaming, stava distribuendo versioni scaricabili di vecchi classici un decennio prima di Wii Channel o Live Arcade. Il coinvolgimento di Capcom in *Oracle of Ages* e *Seasons*, e in *Four Swords Adventures*, è emblematico del periodo in cui le difficili condizioni di mercato costrinsero Nintendo a modificare il proprio atteggiamento di granitico isolazionismo verso i restanti sviluppatori nipponici. Un cambio di rotta che portò anche alla ricomposizione di un rapporto fino ad allora reputato insanabile come quello con Square Enix. Link rappresenta anche il simbolo perfetto del periodo in cui il neopromosso Iwata, in risposta alle montanti critiche che accusavano Nintendo di pubblicare troppi pochi titoli e troppo raramente, incoraggiò un nuovo approccio allo sviluppo che privò sia *The Wind Waker* che *Mario Sunshine* del maniacale processo di affinamento che aveva reso i suoi predecessori per N64 tanto straordinari da giocare, e tanto dispendiosi e lunghi da creare.

Ed è questa sfaccettatura di *Zelda* che rende *Twilight Princess* tanto intrigante. Non c'è mai stato uno *Zelda* come questo. Gli episodi di Zelda rappresentano l'apice raggiunto dagli hardware che li ospitano, eppure *Twilight Princess* è un gioco di lancio. C'è sempre stato un solo *Zelda* rappresentativo di ogni generazione, eppure *Twilight Princess* nasce come terza iterazione della saga per GameCube. I giochi di *Zelda* sono agli antipodi rispetto al manifesto di Wii (complessi, impegnativi, lunghi, accompagnati da una realizzazione tecnica sontuosa), eppure è l'unico gioco completo (esclusi *Wii Sports* e *Wii Play*) preparato da Nintendo per il debutto della sua nuova console. Se *Twilight Princess* fosse apparso fuori contesto sul nuovo sistema non sarebbe stato certo un disastro per Wii, ma avrebbe indotto ad un'interpretazione poco incoraggiante della situazione, implicando che la nuova filosofia Nintendo mal si sposi con quei capolavori epici e minuziosamente cesellati (giochi pensati per i giocatori) che hanno assicurato alla casa nipponica un posto nei cuori di tanti appassionati. Invece, come testimoniato dalla recensione a pagina 78 di questo stesso numero, la leggenda si è dipanata mostrando la solita, familiare eppure imprevedibile maestria, lasciando intendere che la roccaforte Nintendo sarà probabilmente al sicuro per un'altra generazione.

**TLOZ: LINK'S AWAKENING DX/FOUR SWORDS**
FORMATO: **GBA**
ANNO: **2001**

**TLOZ: THE WIND WAKER**
FORMATO: **GAMECUBE**
ANNO: **2003**



**TLOZ: FOUR SWORDS ADVENTURE**
FORMATO: **GAMECUBE**
ANNO: **2004**

**THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP**
FORMATO: **GBA**
ANNO: **2005**

TITOLO: **MASS EFFECT**
FORMATO: **360**
PRODUTTORE: **MICROSOFT GAME STUDIOS**
SVILUPPATORE: **BIOWARE**
ORIGINE: **CANADA**
DATA D'USCITA: **2007**

# MASS EFFECT

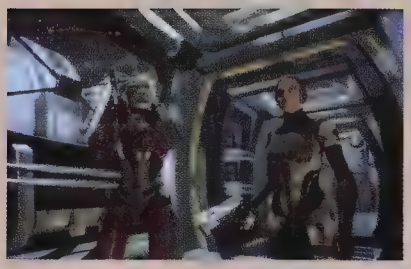
## DOPO STAR WARS, BIOWARE SI PREPARA A RIVISITARE LO SPAZIO SECONDO I SUOI TERMINI

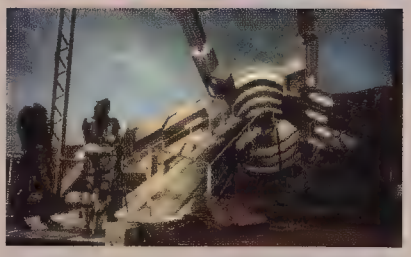
Non è la prima volta che BioWare punta verso le stelle. Sebbene tecnicamente non fosse il primo RPG per Xbox (questa onorificenza spetta a *Elder Scrolls III: Morrowind*), è solo con *Knights of the Old Republic* che l'utenza della console Microsoft ha potuto affondare i denti per la prima volta in un'esperienza di role-playing vagamente tradizionale. Ed è stata praticamente anche l'ultima: successivi RPG per Xbox come *Sudeki* e *Fable* erano troppo impegnati a porre l'accento sull'azione per curarsi dell'eleganza e del tempismo di combattimenti strettamente basati sull'assegnazione di ordini. *KOTOR* ha permesso a BioWare di dar prova del suo 'temperamento' console, nonché della sua capacità di sfruttare una ricca licenza, offrendo un nuovo punto di vista su un universo pericolosamente ben noto e lungamente esplorato come quello di Guerre Stellari. Dopo aver espanso l'ossatura di *KOTOR* con l'inclusione di scazzottate esplosive e di kung fu mistico in *Jade Empire*, la softco canadese è ora pronta a lanciarsi in un territorio ancora più importante dell'action RPG. Con *Mass Effect*, BioWare si sta spingendo più in là di quanto abbia mai fatto nelle aree in cui si è dimostrata particolarmente capace (vale a dire storie flessibili e sviluppo personaggi dalle significative conseguenze), cercando al tempo stesso di accomodarvi combattimenti in chiave shooter basati sull'uso di una squadra.

Come se non bastasse, *Mass Effect* è anche il primo atto di una trilogia. L'idea che un gioco non ancora commercializzato appartenga ad una trilogia significa tanto, molto più della conferma che si tratti di un franchise. Implica una conclusione che non sarà conclusiva e, di conseguenza, una potenziale tortura per coloro che si dovessero innamorare del gioco, destinati a vivere in attesa del capitolo successivo o nel timore che la serie muoia prematuramente. Ma la visione di BioWare è quella di una storia troppo grande per essere raccontata in un gioco solo: del resto riguarda il destino di un'intera galassia e della vita al suo interno. Lo scenario è adeguatamente maturo per sostenere la trilogia, un vero universo, con il suo ricettario di razze e un preambolo già pronti prima ancora che il giocatore abbia avuto la possibilità di scegliere la capigliatura (o il sesso) del protagonista. Il comandante Shepard è il capitano della nave spaziale SS Normandy, nonché l'unico membro umano della Specter, una forza di pace incaricata dal Consiglio galattico di *Mass Effect* di vigilare sulla Via Lattea. La storia inizia con l'indagine su un agente della Spector appartenente alla stirpe dei Turiani, una razza austera, orgogliosa e militarmente avanzata, metà uomo metà uccello, il cui primo, sanguinoso contatto con l'umanità ha visto quest'ultima guadagnare il riconoscimento e l'assorbimento da parte del Consiglio per il suo pragmatismo e la sua capacità di adattamento. Le scoperte di Shepard presto lasciano intravedere un problema più grande: l'imminente estinzione di ogni forma di vita, un evento che, per qualche strano motivo, avviene ciclicamente ogni 50.000 anni. Ma ancora più pressante è la minaccia dei Geth, intelligenze artificiali umanoidi capaci di pensare all'unisono: più ce ne sono in un gruppo, più questo gruppo diventa intelligente, ma basta isolarne un esemplare

perché regredisca allo stato animale. Dopo 300 anni di evoluzione e progresso, i Geth stanno per scontrarsi con la Specter, e con Shepard.

Non si tratta della solita storia del bene contro il male, ma di qualcosa di meno semplice, una ridefinizione di ciò che significa essere umanitario. Le azioni di Shepard potranno portare pace e unità alla galassia, o vedere l'umanità dominarla. Il che, data la natura di trilogia dell'opera, impone una precisazione importante: dal momento che tutti e tre i capitoli sono previsti durante il ciclo vitale di 360 (il gioco è attualmente un'esclusiva della console Microsoft), l'intenzione è di fa sì che i salvataggi siano trasferibili negli episodi successivi. Rispettare questa tabella temporale può sembrare un'impresa impossibile, ma è qualcosa su cui BioWare punta molto in un titolo del quale si dichiara pubblicamente molto orgogliosa. Il che apre inoltre la strada a espansioni e contenuti scaricabili, previsti dagli sviluppatori, con cui mantenere vivo il legame fra gioco e giocatore durante la gestazione del successivo capitolo.





**Sebbene i combattimenti siano in tempo reale, c'è sempre la possibilità di mettere il gioco in pausa e dare ai propri compagni istruzioni più ragionate circa l'arma da impiegare, il bersaglio o la loro posizione. Volendo, è possibile anche assumerne il controllo diretto, lasciando Shepard alla sua IA**

## LE AZIONI DI SHEPARD POTRANNO PORTARE PACE E UNITÀ ALLA GALASSIA, O VEDERE L'UMANITÀ DOMINARLA

***Mass Effect* è**, per certi versi, lo 'Star Wars' di BioWare: razze aliene dalla pelle lucida, tute da combattimento sagomate, avventurosa esplorazione spaziale e una visione del futuro per certi versi vecchia scuola (è l'anno 2183). Non che la cosa privi *Mass Effect* del suo stile: è vera sci-fi inedita, una fantasia originale capace di piegarsi ai piani dello studio diversamente da quanto potrebbe qualsiasi cosa presa dal venerato, ma rigorosamente definito, immaginario di Lucas. Questo è ciò che permette a *Mass Effect* di smuovere le acque morali più di quanto fosse possibile con gli Jedi e i Sith all'epoca di *Knights of the Old Republic*. E c'è un'altra presenza nel gioco che non può non dare l'impressione di derivare da Guerre Stellari: la Dark Energy. Questa forza ha radici più chiare di quella di Obi-Wan, ed è legata al cosiddetto 'effetto massa', una quinta interazione responsabile della struttura dell'universo insieme a quelle nucleare forte, debole, gravitazionale ed elettromagnetica.

**Tempo fa si mormorava della possibilità di dare ordini ai propri compagni usando il microfono, ma è ora confermato che questa funzionalità non sarà inclusa. L'utenza sprovvista di HDD, inoltre, non verrà penalizzata dal momento che il titolo non lo supporta (se non per custodire i contenuti scaricabili)**

**L'esperienza funziona come in *KOTOR* (viene accreditata dopo aver completato quest o raggiunto obiettivi), ma il sistema di upgrade è più flessibile. Le abilità sono potenziabili appena pronte, piuttosto che distribuendo punti su una griglia di opzioni**

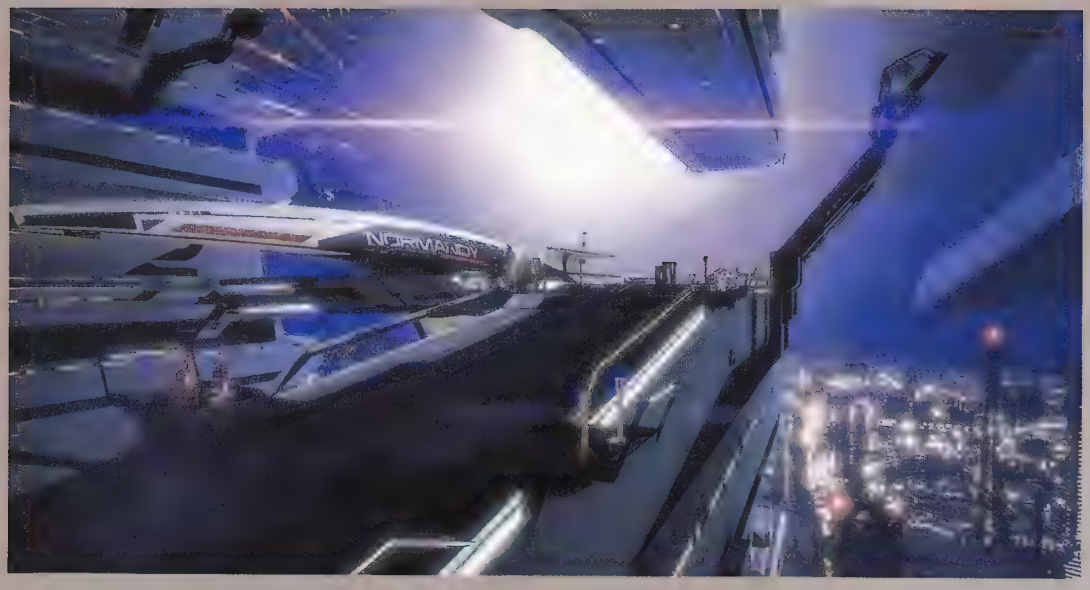
## BIO WHERE?

**Dopo la fusione dello scorso ottobre (che ha visto BioWare e Pandemic unirsi sotto l'egida della società Elevation Partners, fondata dall'ex-presidente di EA John Riccitiello) sembra che l'obiettivo principale di BioWare sia quello di espandersi. Un nuovo studio satellite, in parte composto da veterani di Sony Online, è stato fondato ad Austin con lo scopo di portare online l'esperienza della società madre con gli RPG. Esiste anche una nuova divisione dedicata ai sistemi portatili, il cui primo progetto punta a sfruttare le caratteristiche di Nintendo DS. Il supporto finanziario offerto dalla fusione permette a BioWare di soddisfare le esigenze del moderno game development senza farsi venire un'ernia, e non sorprende scoprire che il seguito di *Jade Empire* sia attualmente in produzione assieme al misterioso RPG per PC *Dragon Age*.**

Shepard è un adepto nella coltivazione della Dark Energy, capace di imbrigliare questo potere emergente e di esercitarlo a beneficio della sua visione circa il futuro dell'umanità. Questo aspetto dello sviluppo del personaggio concorre a definire una delle classi che viene chiesto di selezionare all'inizio: Biotics, una disciplina basata su atti telecinetici. Le altre classi sono Soldier e Tech, offerenti abilità speciali rispettivamente nei campi bellico e meccanico. Scegliere come affrontare un gioco senza ancora averlo giocato è uno dei problemi ricorrenti degli RPG, ma un seconda, successiva specializzazione permette a Shepard di 'raddoppiare' o di unire due discipline.

Il che porta a discorrere del modo in cui *Mass Effect* gestisce una delle interazioni fondamentali del videogioco: i combattimenti. Il curriculum vitae di BioWare in materia di sparatutto in terza persona inizia e finisce con *MDK2*, creato poco prima di entrare nel regno dei RPG attraverso i cancelli di *Baldur's Gate*. Questa potrebbe apparire come una grande opportunità per la casa canadese di sfruttare la sua fusione con gli specialisti di Pandemic (vedi 'Bio where?'), ma il sistema di combattimento viene attualmente sviluppato internamente, con l'input di Pandemic previsto in un periodo successivo dello sviluppo. Shepard guida un team di tre elementi, ma non ne è necessariamente a capo. Mettendo il gioco in pausa, è possibile assumere il controllo di uno qualsiasi dei propri compagni, mentre uno Shepard governato dall'IA resta nelle retrovie usando abilità di supporto. Questi alleati sono aperti alle proprie preferenze di combattimento tanto quando il protagonista, la loro evoluzione indirizzabile nella direzione che si ritiene opportuna. E non sono nemmeno semplici pedine senz'anima: possono protestare durante le conversazioni, parlare nel corso dei viaggi e persino lasciare il gruppo nel caso maturino sufficiente disgusto per il comportamento di Shepard.

Le abilità associate alla classe Soldier sono le più familiari e permettono di essere più efficienti in battaglia (in particolare aumentando la precisione del lock-on), di sparare correndo o persino di mandare in overdrive la shotgun, amplificandone il potere a discapito della precisione. Per quanto riguarda le abilità del Tech, i poteri legati ai droidi di *KOTOR* sono un buon punto di riferimento, solo che la distruzione che possono arrecare in *Mass Effect* si applica a tutti i Geth piuttosto che ad un ristretto sottogruppo di nemici. Gli scudi possono essere distrutti, o le IA nemiche hackerate in modo da rivolgerle contro i loro compagni. I poteri Biotics offrono ulteriore controllo remoto: il potere Float libera un oggetto dall'influenza della gravità per poter quindi essere spostato dove si desidera, mentre i nemici possono essere 'sollevati' da dietro le loro coperture per diventare bersagli facili. Tutto è pensato per il combattimento dalla distanza, dalla spinta



Dal momento che l'avatar usato da BioWare per presentare il gioco è un uomo, è facile dimenticare che sia possibile modificarlo radicalmente. La facoltà di stabilirne il sesso non dovrebbe innervosire, non quando una pistola e una robusta armatura sono strumenti unisex per intimidire la popolazione

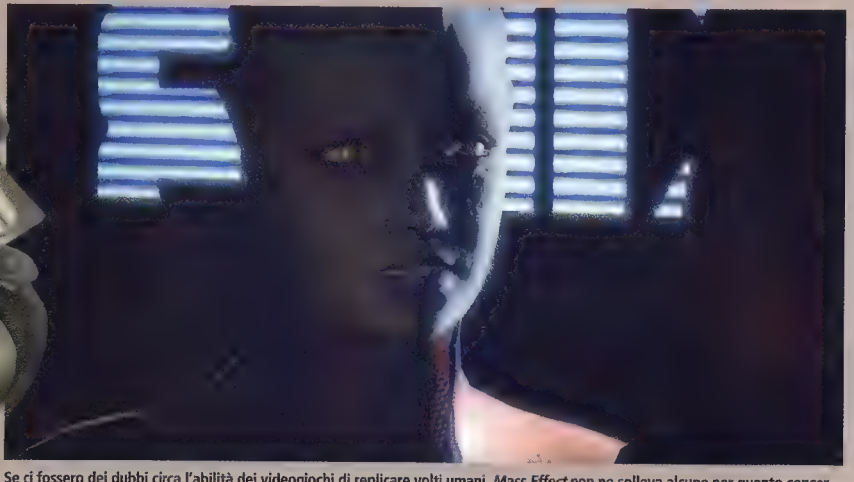
## PLANET ROVER

Il rover MAKO è il veicolo impiegato dal comandante Shepard per esplorare le superfici dei vari pianeti assieme alla sua squadra. Equipaggiato per il combattimento e sufficientemente upgradabile da potersi considerare un personaggio a tutti gli effetti, l'aspetto più interessante del MAKO è il suo sistema di controllo. Piccoli propulsori montati sulla superficie del mezzo, ciascuno attivabile indipendentemente dagli altri, permettono di compiere balzi e rotazioni aeree, significando la possibilità di attraversare qualsiasi tipo di terreno con maggiore o minore agilità a seconda della forza gravitazionale esercitata da ciascun pianeta.

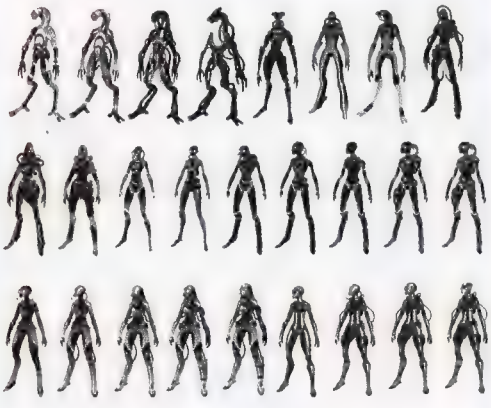
biotica in grado di sparpagliare truppe Geth, alle granate, lanciate come un frisbee e devastanti come una pipebomb. C'è poco spazio per il combattimento corpo a corpo qui: l'intenzione di BioWare non è tanto quella di estendere il combattimento in tempo reale di *Jade Empire*, ma di amplificare le tattiche di gruppo e il lavoro di squadra messo a punto per *KOTOR*.

**Le parole, ovviamente,** faranno altrettanto rumore. Esistono almeno 20.000 linee di dialogo in *Mass Effect*, magari meno delle 60.000 dichiarate di *Oblivion*, ma coloro che hanno giocato all'RPG di Bethesda sapranno che la ripetizione delle voci si manifesta fin troppo velocemente, tant'è che il suo mondo colossale può talvolta apparire come popolato da una dozzina di abitanti. BioWare promette un'ampia raccolta di doppiatori professionisti, alcuni dei quali meritevoli di comunicati stampa ad hoc, ma non è ancora il momento. Idem per il nome del compositore delle musiche. Col crescente investimento nella produzione visiva, aumenta anche lo sforzo nel rendere i dialoghi il più naturali possibile per evitare di inciampare e precipitare nell'Uncanny Valley. Non che gli attori virtuali di *Mass Effect* abbiano bisogno di enfatizzazioni vocali dal momento che i loro stati d'animo e le loro emozioni sono espresse con grande efficacia dal linguaggio del corpo e dalle espressioni facciali. La presentazione dei dialoghi è avulsa da interfacce grafiche, al di là di eventuali sottotitoli e dell'anello di conversazione posto nella parte bassa dello schermo, offerente fino a sei opzioni per controllare la direzione del dialogo. Ed ogni linea di parlato è stata registrata in accordo con lo stato d'animo che rappresenta, pertanto non c'è il rischio di un accidentale sorriso durante una fase intimidatoria ad armi puntate. Il fatto che ci si possa allontanare dalle conversazioni è qualcosa di cui BioWare sembra eccessivamente orgogliosa, ma ciò significa almeno che sarà possibile sottrarsi da lunghe chiacchierate attivate per errore senza dover avanzare velocemente attraverso un rap di fraseggi skippati. Con una tale enfasi sul feedback facciale, non sorprende che molte delle razze aliene del gioco abbiano una struttura umanoide, la quale non ne impoverisce la fantasia, ma piuttosto ne espone l'umanità: come ammette BioWare, l'aspetto delle razze immaginarie, avulso da preconcetti, colpisce probabilmente più di quello dello stesso Shepard.

La demo di *Mass Effect* mostrata all'X06 si apriva con l'arrivo del team Specter su un pianeta, e quindi con l'intercettazione di una tra-



Se ci fossero dei dubbi circa l'abilità dei videogiochi di replicare volti umani, *Mass Effect* non ne solleva alcuno per quanto concerne quelli inumani. I dialoghi sono un piacere da ascoltare e osservare, merito dell'ottima recitazione e delle dettagliate animazioni



L'astronave SS Normandy è l'hub del gioco, il camper interplanetario di Shepard e un posto in cui custodire e selezionare i propri compagni di squadra. Sono previsti scontri nello spazio, ma le loro dinamiche sono al momento sconosciute

Durante i dialoghi, le inquadrature indugiano sui volti dei partecipanti da distanza più ravvicinata rispetto a *KOTOR* o *Jade Empire*, mentre la scena resta libera da HUD

smissione radiofonica che avvertiva della presenza di minatori bloccati nelle vicinanze. La decisione da prendere, in questo caso, è tutt'altro che shockante o ambiziosa: salvarli o proseguire per la missione assegnata. Più tardi i minatori verranno comunque salvati, ma la decisione presa in precedenza, così come le proprie intenzioni, sono ormai di dominio pubblico. Atterrare sugli altri pianeti non darà corso ad introduzioni così scriptate: spesso ci si potrà semplicemente mettere alla guida del proprio rover MAKO (vedi 'Planet rover') e dirigersi a piacere ovunque il naso fiuti odore d'avventura o altro. Esistono oltre 100 ambienti, di differenti dimensioni in base alla loro posizione e funzione. I pianeti gassosi offrono ovviamente poco spazio all'esplorazione, ma non le loro lune, ed una veloce scansione di ogni ammasso di roccia visitabile (attraverso una stupenda mappa intergalattica) permette di capire da subito se la visita varrà o meno il proprio tempo. La terra ferma è solo una parte del teatro di *Mass Effect*, con incrociatori di passaggio ed altri corpi celesti offerenti nuove opportunità e sotto-quest per far luce sui più piccoli dettagli della storia o una ricompensa per potenziare le abilità del giocatore. La sensazione finale è quella di una galassia credibile piuttosto che di una collana di pianeti distesa sulla narrazione principale. Un'ultima, ma leggera domanda: ci saranno minigiochi analoghi al card game Pazaak di *KOTOR*? BioWare è vaga, conferma l'esistenza di simili distrazioni, ma lascia intendere che sarà soprattutto la fisica all'interno dell'universo ad arricchire il gameplay con emergenti occasioni di svago periferico.

In termini di ciò che la gente si aspetta da un RPG targato BioWare, *Mass Effect* sembra destinato a soddisfare le aspettative con un mondo da scoprire e allo stesso tempo mettere insieme secondo i desideri del giocatore, piegando le motivazioni di coloro che incontra in favore delle proprie. Dove si consumerà il vero test è nel nuovo territorio del combattimento di squadra in tempo reale, ma anche in quello tecnologico, dal momento che il motore grafico dovrà offrire quella fluidità che non era necessaria o di cui non si sentiva la mancanza in *Jade Empire* e *KOTOR*. In sviluppo da due anni, *Mass Effect* è previsto per la prima metà del 2007, un puntino luminoso nello spazio buio e deserto delle uscite primaverili, ma ciononostante potrebbe doversi confrontare con un altro genere di 'effetto massa': il lancio europeo di PS3. Riuscirà Shepard a rallentare anche quel genere di invasione? Probabilmente non sarà necessaria una trilogia per conoscere la fine di questa storia.

## IN TERMINI DI CIÒ CHE LA GENTE SI ASPETTA DA BIOWARE, MASS EFFECT SEMBRA DESTINATO A SODDISFARE LE ASPETTATIVE

# AUTOREVOLE. GIOCABILE. UFFICIALE.

**SCOPRI XBOX 360!**

- Le recensioni
- I demo giocabili
- I filmati
- Le anteprime
- Le guide
- Le interviste
- I reportage

PROVA IN ANTEPRIMA I GIOCHI PER XBOX 360 CON L'UNICO MAGAZINE UFFICIALE!

XBOX 360

XBOX MAGAZINE UFFICIALE

IN EDICOLA DAL 7 DICEMBRE

Future MEDIA WITH PASSION

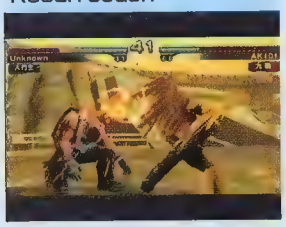
# Review

Giochi di parole e numeri


078 Zelda: The Twilight Princess — WII, GC
080 Gears of War — 360
082 Resistance: Fall of Man — PS3
084 Viva Piñata — 360
086 Splinter Cell: Double Agent — 360, GC, PC, PS2, XBOX, WII
088 Call of Duty 3 — 360, PS2, PS3, XBOX
090 Canis Canem Edit — PS2
092 Ridge Racer 7 — PS3
093 Mobile Suit Gundam: Target in Sight — PS3
094 Genji: Days of the Blade — PS3
095 Red Steel — WII
096 Wii Sports — WII
097 Super Monkey Ball: Banana Blitz — WII
098 Scarface: The World is Yours — PC, PS2, XBOX
099 The Sopranos: Road to Respect — PS2
100 Pro Evolution Soccer 6 — 360, PC, PS2, PSP
101 Football Manager 2007 — 360, MAC, PC, PSP
102 Tony Hawk's Project 8 — 360, PS2, PS3
103 WWE Smackdown vs Raw 2007 — 360, PS2, PSP
104 Need for Speed Carbon — 360, GC, PC, PS2, PS3, WII, XBOX
105 Mortal Kombat Armageddon — PS2, XBOX
106 Sid Meier's Railroads! — PC
107 Thrillville — PS2, PSP, XBOX
108 Mercury Meltdown Remix — PS2, PSP
109 Guitar Hero II — PS2
110 Marvel: La Grande Alleanza — 360, GBA, PC, PS2, PS3, PSP, XBOX, WII
111 Rainbow Six: Vegas — 360, PC
112 Medieval 2: Total War — PC
113 Stronghold Legends — PC
114 Sonic the Hedgehog — 360, PS3
115 Phantasy Star Universe — 360, PC, PS2
116 Neverwinter Nights 2 — PC
117 Gothic 3 — PC
118 Dark Messiah of Might and Magic — 360, PC, PS2
119 Baten Kaitos Origins — GC
120 Valkyrie Profile 2: Silmeria — PS2
121 Valkyrie Profile: Lenneth — PSP
122 Grand Theft Auto: Vice City Stories — PSP
123 Ace Combat X: Skies of Deception — PSP
124 Contact — DS
125 Phoenix Wright: Justice for All — DS
126 Magical Starsign — DS
127 Dragon Quest Heroes: Rocket Slime — DS
128 Mario vs. Donkey Kong 2 — DS


## I più giocati

### Tekken: Dark Resurrection



Forse non il più giocato da **Videogiochi**, ma senza ombra di dubbio il più gettonato fra gli otaku in paziente attesa ad Akihabara per il lancio di PlayStation3
PSP, BANDAI NAMCO

### Lumines Live

La prova della genialità degli Achievement: prendete una conversione insipida, aggiungete la brama di conquistare 20 punti e avrete ore e ore di sonno perso
360, MICROSOFT

### Mario Kart DS

Sebbene l'esperienza sia ormai familiare a tutti i fan della serie, ancora oggi nulla batte *Mario Kart DS* via Wifi, Soprattutto quando si vince all'ultima curva
DS, NINTENDO

## Non c'è tempo...

...per leggere questa pagina

Non c'è tempo per leggere nemmeno questa didascalia. Non se volete gustarvi fino in fondo *Resistance* o l'altra quintalata di ottimi giochi in uscita da qui a Natale

Davvero, vedete di darvi una mossa. Perciò non perdete tempo a leggere l'ennesima lamentela sullo tsunami di titoli che arriva sugli scaffali a Natale (e con due nuove piattaforme sul mercato, quest'anno l'onda è più devastante che mai). Non perdete tempo ad interrogarvi sul perché l'industria ritenga che tutti i titoli migliori debbano uscire a novembre, dato che è in quel periodo che la gente compra il maggior numero di giochi, visto che è in quel mese che l'industria lancia i suoi titoli migliori. Altro che serpente che si morde la coda. Non perdete tempo con la calcolatrice del cellulare per provare a capire quanto del vostro stipendio finirà nelle tasche dei rivenditori specializzati nelle prossime settimane. Ve lo dice **Videogiochi**: tutto.

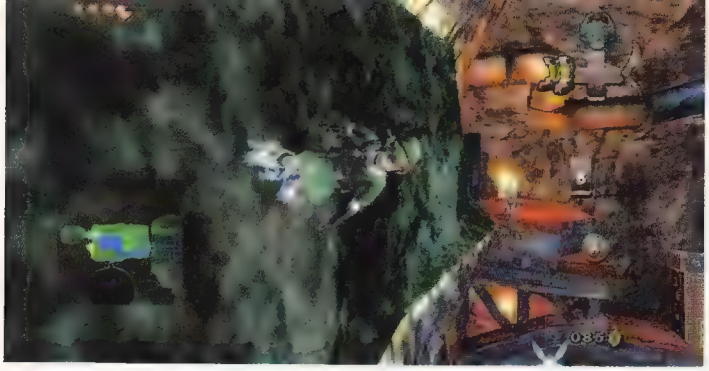
Cerchiamo invece di sfruttare questi secondi preziosi con qualche consiglio pratico: come districarsi al meglio in questo salasso economico, con scelte impossibili fra il gioco X e il gioco Y, e partite fino alle 4 del mattino (quando la sveglia per l'ufficio è regolata alle 7)? Primo: sceglietevi un regalo di Natale. Tutti hanno bisognato di ricompensarsi almeno una volta all'anno e non c'è niente di meglio che un titolo in cui immergersi completamente mentre fuori si ghiaccia e il resto della famiglia passa le giornate a ingozzarsi di pietanze ipercaloriche. Per chi ha i soldi per permettersi un Wii nuovo di pacca, quella scelta è incarnata alla perfezione da *Zelda*. Ma anche in caso contrario i *Gears of War*, *Vice City Stories*, *Bully* e *Tony Hawk's Project 8* del caso sapranno fornire un bozzolo confortevole e le recensioni nelle pagine seguenti dovrebbero spiegare il perché.

Secondo: tenete a bada gli altri. Per allontanare lo spettro della temuta tombolata la soluzione migliore è quella di prendere l'iniziativa. *Guitar Hero II* è la soluzione perfetta, sempre che *Wii Sports* non sia già finito sotto l'albero insieme alla nuova console Nintendo.

Terzo: non siate ingordi. Anche se il vostro portafoglio ve lo permette, razziando gli scaffali del vostro negozio di fiducia non riuscirete a dedicare la dovuta attenzione a nessuno dei titoli che comprerete. Per ottenere massima soddisfazione è necessaria autodisciplina.

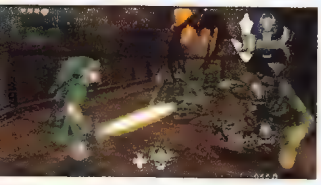
E questo porta al quarto punto: il calendario. Non dimenticate che a giugno del prossimo anno dovrete prevedibilmente affrontare l'ennesimo deserto videoludico. Perciò prendete un calendario del 2007 e segnatevi qualche appunto: *Neverwinter Nights 2* e *Medieval 2* non saranno magari dei titoli di riferimento fra sei mesi, ma di sicuro permetteranno ancora di vivere un'esperienza esaltante e soddisfacente.

Seguendo queste regole non solo riuscirete a superare indenni il Natale, ma riuscirete a gioire del fatto che Sega abbia infangato per l'ennesima volta una serie storica come quella di *Sonic*. Almeno è un gioco in meno da comprare.



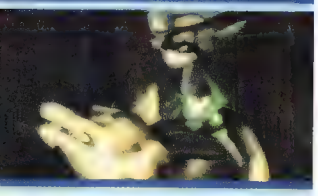
# THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

SISTEMA: Wii (VERSIONE TESTATA), GC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 9 SU 10



**Il ritorno allo stile grafico di *Ocarina of Time* ha portato su schermo un Link mai tanto maturo, adulto e determinato. *Twilight Princess*, assieme a *Majora's Mask*, è l'episodio più scuro, cupo e violento della saga**

## Una nuova eroina



**Enigmatica, spesso crudele, sempre affascinante: Midna è senza dubbio la più straordinaria delle creature che Link avrà modo di incontrare nel corso delle avventure di *Twilight Princess*. Il suo vocino, gentile e sinistro al tempo stesso, scaturisce gracchiante anche dal microfono del Wii Remote. Midna recita un ruolo di primo piano in questo episodio della serie, un ruolo assai più importante di quanto sarebbe lecito attendersi da una 'spalla'. Visto il successo di una figura come quella di Tingle tra i fan della saga, viene naturale domandarsi quale possa essere il destino di questa ninfetta gelida, perfida e cattiva.**

Non è facile considerare *Twilight Princess* semplicemente come un nuovo capitolo della saga di *Zelda*. Lo sarebbe stato un anno fa, se fosse uscito sulla piattaforma per la quale era stato originariamente progettato. Ma adesso è difficile non vederlo come un titolo di lancio di Wii, ovvero come un gioco teoricamente capace di mettere in mostra le caratteristiche hardware della nuova console Nintendo. Caratteristiche che non si concentrano sull'evoluzione grafica, ma sul sistema di controllo. Sotto questo punto di vista, *Twilight Princess* è sia un fenomenale successo, sia una parziale delusione.

In Nintendo hanno lavorato talmente bene sull'interfaccia utente da renderla praticamente invisibile: dopo poche decine di minuti non ci si rende quasi più conto di avere tra le mani due controller così 'diversi', così 'speciali'. In effetti, dopo qualche ora di gioco ci si sorprende a giocare proprio come in passato. Allo stick analogico di Nunchuk, stretto nella mano sinistra, sono delegati i movimenti di Link e della sua cavalcatura. Al Wii Remote, che spesso può essere abbandonato lungo un fianco e che, inoltre, non deve essere necessariamente puntato verso lo schermo (se non in determinate circostanze), sono invece assegnate le mosse d'attacco del piccolo eroe di Nintendo. Per sventolare la lama di Link bastano quindi pochi scossoni del Wii Remote, mentre per lanciarsi nel classico attacco rotante occorre agitare il Nunchuk. Per prendere la mira con fionde e archi, invece, bisogna fisicamente puntare il Wii Remote verso il televisore, così da far apparire sullo schermo un mirino dalle generose proporzioni.

Chi temeva un sistema di controllo troppo complesso, o troppo stancante, può tranquillamente tirare un sospiro di sollievo. *Twilight Princess*, su Wii, si gioca meravigliosamente bene. L'unico problema è che Wii Remote e Nunchuk fanno veramente poco per differenziarsi da un comune controller, ma come ovvio questo è un 'difetto' che può infastidire solamente chi vuole tentare di smontare *Twilight Princess* pezzo per pezzo, per capirlo, per comprenderlo e per intuire il futuro di Wii. Un problema, insomma, che non può intaccare l'esperienza di chi invece questo nuovo episodio vuole solo giocarlo.

In effetti, se si volesse calcare la mano sulla scarsa efficacia di questo nuovo episodio inteso come titolo di lancio, allora si potrebbe concentrare l'attenzione anche sul comparto grafico. Esteticamente, *Twilight Princess* è un gioco magnifico, soprattutto per quanto riguarda lo stile, la cura per i dettagli e la vivacità delle animazioni dei suoi tanti protagonisti. Ogni scenario è stato dipinto su schermo con un occhio di riguardo per l'impatto scenografico e per l'atmosfera, che nel corso dell'avventura alterna momenti bui e cupi ad altri assai più sereni, sebbene ammantati di malinconia. Ma se si decide di passare in rassegna ogni elemento poligonale, ogni texture, ogni effetto luminoso (in particolare quelli legati alla riproduzione delle ombre), ci si ritrova in un attimo nel mondo di GameCube. *Twilight Princess*, sotto il profilo tecnologico, è solo un mezzo passo avanti rispetto a *Resident Evil 4*. Da un hardware ormai vecchio e obsoleto è comunque difficile chiedere di più, ma da Wii, ovviamente, viene normale pretendere altro. Anche se, a dire il vero, è quasi impossibile decidere quali elementi avrebbero bisogno di più potenza tecnologica.

Come accennato, però, basta davvero poco per dimenticarsi di Wii, delle aspettative nei confronti della nuova console di Nintendo, degli anni passati ad attendere il ritorno di Link. E basta ancora meno

> Una straordinaria celebrazione di tutto quello che Zelda ha rappresentato per i videogiochi (e per i giocatori) nel corso degli anni

**Sotto il profilo stilistico, *The Wind Waker* resta probabilmente l'episodio più ispirato della serie. I toni cartoon e i colori vivaci, comunque, si sarebbero sposati male alle tematiche di *Twilight Princess*, che orbitano attorno alla solitudine, all'abbandono e all'alienazione. E al coraggio, ovviamente...**

Quasi tutti gli elementi tipici della saga tornano a stuzzicare la fantasia e i ricordi dei giocatori. La sensazione è quella di ritrovarsi alle prese con una sorta di riunione di famiglia, nel corso della quale ogni personaggio, ogni elemento architettonico, ogni enigma pare avere qualcosa di significativo da esporre

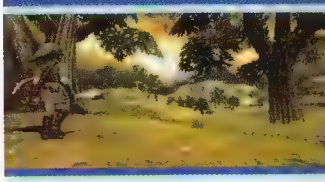
per rendersi conto che questo, proprio questo episodio della serie, è a conti fatti quello definitivo, quello teso a riassumere una volta per tutte la leggenda di Zelda. Dopo aver tentato la via della sperimentazione strutturale con *Majora's Mask*, e dopo aver provato quella stilistica con *The Wind Waker*, in Nintendo hanno deciso di cercare un legame con il passato, trovando un appiglio in *Ocarina of Time*. A conti fatti, *Twilight Princess* pare sia il vero seguito di quello che è universalmente considerato uno dei migliori giochi di tutti i tempi, una straordinaria celebrazione di tutto quello che *Zelda* ha rappresentato per i videogiochi (e per i videogiocatori) nel corso degli anni. *Twilight Princess* raramente tenta la carta dell'innovazione. Molto più spesso sceglie quella del perfezionamento, della citazione, del ricordo. E per chi ha già vissuto le avventure di *Ocarina of Time*, *Twilight Princess* sarà un gioco doppiamente speciale. Sebbene ancora una volta la struttura ludica sia imperniata sul tema del 'doppio', con il mondo di Hyrule legato con un nodo scorsoio al Reame del Crepuscolo, in realtà il vero riflesso di questo nuovo Link va ricercato in *Ocarina of Time*. Sono tanti, tantissimi i personaggi, gli umori e le situazioni che rimandano la memoria alle avventure vissute all'epoca di Nintendo 64.

La duplice natura della meccanica di gioco si specchia nei due reami che si aprono gradualmente davanti agli occhi dei giocatori. Da una parte c'è la vecchia Hyrule, da esplorare vestendo la verde tunica di Link. Hyrule, con i suoi campi e i suoi villaggi, è ancora riconoscibile nonostante il passare del tempo l'abbia inevitabilmente corrotta e afflitta. Dall'altra parte del velo, invece, si trova il Reame del Crepuscolo, un regno malato, elettrico e fantastico. La cupa atmosfera che permea queste lande scure e malsane trasforma Link in un lupo vendicativo e selvatico. Un lupo, tra l'altro, cavalcato da una delle più straordinarie creature partorite dalla fantasia dei designer di Nintendo, ovvero Midna. Midna è una sorta di malvagia entità dal dente avvelenato, sempre pronta a irridere Zelda, il regno di Hyrule e il povero Link. Ma anche a guidare e aiutare quest'ultimo nel comprendere i meccanismi (ludici e non) che regolano l'ordine delle cose nel reame oscuro.

Le sezioni che vedono protagonista Link nella sua forma animale sono state curate, studiate e architettate con particolare attenzione. Non riescono praticamente mai a forare lo schermo e a portare i giocatori a pensare in maniera poco ortodossa (come faceva *Ocarina of Time*, dove i legami tra causa e effetto erano comunque decisamente più decifrabili), ma funzionano in tutto e per tutto, presentando anche delle situazioni genuinamente spettacolari. Ma, come ovvio, è quando si vestono i panni di Link che la leggenda di *Zelda* assume la sua forma compiuta. Con un'avventura principale che si estende per più di quaranta ore, e con un mondo di gioco più ampio e più esteso di quanto ci si potesse augurare, non sorprende affatto ritrovarsi protagonisti di situazioni e avventure assolutamente straordinarie. Straordinarie e, ovviamente, impossibili da riportare su queste pagine, pena la perdita di quell'effetto sorpresa che ogni fan della serie si merita, dopo tutti questi anni di straziante attesa. Quello che si può tranquillamente dire è che le peripezie di cui sopra, sia quelle affrontate a cavallo nelle pianure di Hyrule, sia quelle ambientate in dungeon costruiti con meccanica precisione, sono rese ancora più significative dall'ottimo lavoro svolto sulla caratterizzazione dei personaggi secondari. Personaggi a cui è impossibile anche solo accennare, per ovvi motivi.

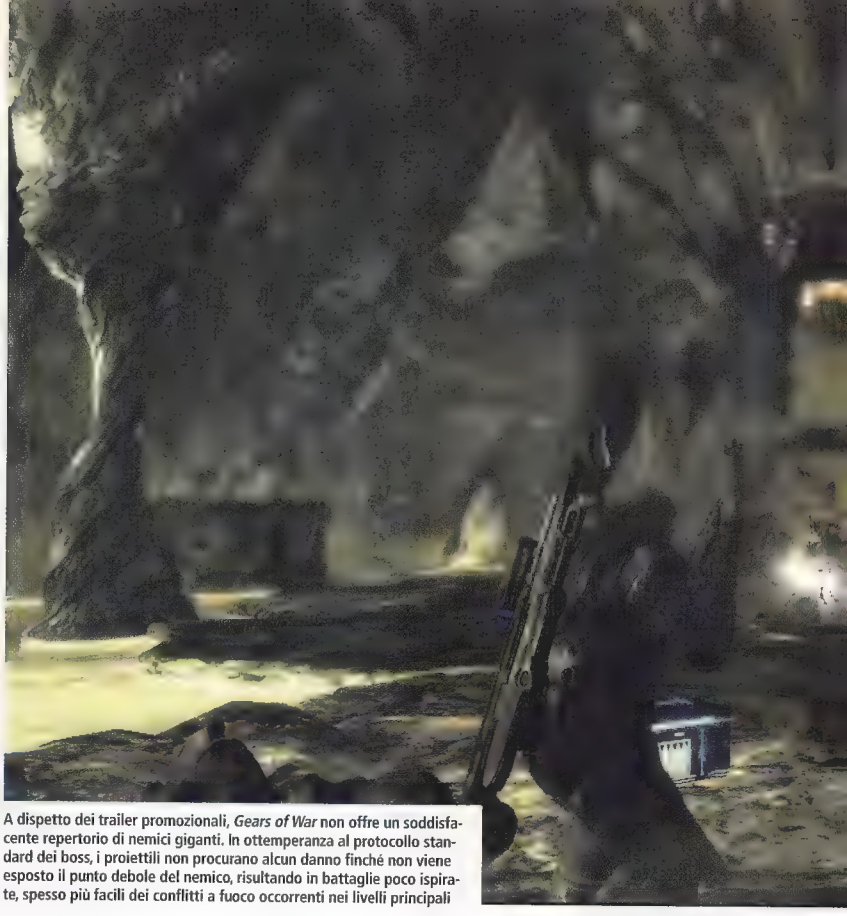
*Twilight Princess* è quindi al tempo stesso uno straordinario lavoro di alto artigianato e di perizia tecnologica. Ma sono le sensazioni, le emozioni e i ricordi a renderlo tanto speciale. Non è il più importante degli episodi della serie, e nemmeno il più significativo. Ma, senza dubbio, si tratta del gioco che tutti i fan della serie stavano aspettando. Niente di più (forse) e niente di meno (certamente). Come tale, ignorarlo sarebbe un delitto.

## Ritorno a Hyrule



**Il ritorno alle pianure di Hyrule, almeno inizialmente, stupisce solo per i motivi sbagliati. Viste le dorate memorie della prima corsa nei campi all'epoca di *Ocarina of Time*, è difficile non restare delusi dalla miniaturizzazione di una landa che ci si ricordava sterminata. Solo dopo qualche ora ci si rende conto che i terreni di Hyrule appena intravisti sono in realtà una semplice anticamera del mondo di gioco vero e proprio. Un mondo di gioco che, tra l'altro, il passare del tempo ha reso polveroso, guasto e malinconico. Le solari atmosfere di *The Wind Waker* sono lontanissime da quelle tenebrose di *Twilight Princess*. Anche i rari momenti di serenità sembrano sempre fragili e incerti, come se attendessero solo di essere spazzati via dal gelido vento del Reame del Crepuscolo.**

Le sezioni che vedono Link trasformato in un lupo selvatico sono perfettamente integrate nella struttura di gioco, sebbene raramente riescano a soddisfare del tutto le aspettative. Restano comunque delle fasi straordinariamente evocative, capaci tra l'altro di donare vivacità e varietà sia ai combattimenti che alle fasi esplorative



# GEARS OF WAR

SISTEMA: 360 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: MICROSOFT SVILUPPATORE: EPIC VOTO: 8 SU 10

A dispetto dei trailer promozionali, *Gears of War* non offre un soddisfacente repertorio di nemici giganti. In ottemperanza al protocollo standard dei boss, i proiettili non procurano alcun danno finché non viene esposto il punto debole del nemico, risultando in battaglie poco ispirate, spesso più facili dei conflitti a fuoco occorrenti nei livelli principali

Tenendo premuto il tasto 'Y' la telecamera si sposta automaticamente verso punti di interesse dell'area circostante, che si tratti di sequenze 'narrative' o di indizi e suggerimenti per complicare l'incarico del momento

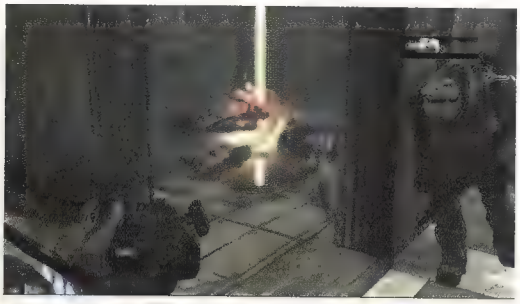
La decisione più saggia presa da Microsoft ed Epic nel pianificare il viaggio di *Gears of War* dal suo annuncio all'uscita nei negozi è stata quella di spiegarlo davvero poco. Questa riservatezza ha visto l'opera di Cliff Bleszinski parlare alla comunità prevalentemente nella lingua del suo motore grafico, quell'Unreal Engine 3 ormai divenuto il Renderware della nuova generazione hardware. E per l'utenza di una console relativamente giovane come 360, affamata di conferme circa la capacità del sistema, il passaggio dal timido apprezzamento dello sparatutto Epic alla sua vera e propria idolatria è stato inevitabile. La quantità di connotati next-gen ha infatti dell'incredibile: dall'instabile inquadratura della panic cam che insegue durante la corsa, ai fiumi di sangue versati con la motosega, dalla pioggia che scivola lungo ogni superficie esposta, alla rigogliosa architettura degli scenari post-apocalittici. Esiste invero una forte rigidità di fondo, l'impressione che il gioco sia stato scolpito nella roccia, privo di elementi mobili che confessino la pochezza del motore fisico, ma travolti da quest'orgia di normal mapping, HDR e assortiti effetti speciali è difficile lamentarsi.

Pesanti e metallici come improbabili mascotte Michelin in assetto da combattimento, rivestiti da una tale quantità di protezioni da chiedersi come riescano anche solo a camminare, i soldati della COG (Coalition of Ordered Governments) combattono una guerra disperata contro le Locuste, creature sotterranee intenzionate a dominare il pianeta Sera. Il giocatore interpreta il ruolo di Marcus Fenix, membro della fanteria COG, impegnato in una missione di disinfestazione del sottosuolo assieme ad altri tre compagni governati dall'IA. Premessa semplice, obiettivo scontato. Il bello sta nel mezzo.

A differenza dei tradizionali sparatutto in terza o prima persona, *Gears of War* non richiede la destrezza tutta salti e strafe laterali di un *Halo*, ma l'intelligenza e la prontezza necessarie per sfruttare al meglio i ripari offerti dalla scenografia. Come *kill. switch* di Namco prima di lui, *Gears of War* invita ad un'analisi del campo di battaglia e delle forze in gioco propedeutica all'elaborazione di manovre di avvicinamento (o meglio ancora, di accerchiamento) che riducano al minimo i tempi di esposizione al fuoco nemico, correndo, saltando e lanciandosi da un riparo all'altro. Ma chiaramente le Locuste non restano a guardare, avvicinandosi a loro volta, defilandosi, aggirando o addirittura caricando a testa bassa, determinando spesso situazioni di panico in cui la concentrazione è la miglior difesa.

> Gears of War invita ad un'analisi del campo di battaglia e delle forze in gioco propedeutica all'elaborazione di manovre di avvicinamento

Non esistono praticamente altre formule di combattimento in *Gears of War*. I cinque atti che scandiscono l'avventura seguono il ritmo dell'alternanza tempesta-quiete (furibonde imboscate intervallate da attimi di respiro), proponendo talvolta momenti di terrore o lacerante suspence utili a schiacciare il germe della ripetitività che giocoforza tende ad insinuarsi nell'esperienza ludica. La semplicità del sistema di controllo, dove un solo tasto ('A') comanda buona parte delle manovre eseguibili, come il salto o la corsa, e i grilletti sinistro e destro servono rispettivamente a puntare l'arma e sparare, permette da un lato di concentrarsi sull'aspetto strategico del conflitto e dall'altro concede di farsi distrarre dallo show audiovisivo di cui si è partecipi.



La corsa accovacciata intensifica l'azione egregiamente. Caratterizzata da un 'angolo di sterzata' ridotto e di una 'panic cam' a seguire, infonde nel giocatore un perfetto senso di urgenza ed è anche bellissima da vedere

## Ti copro io

**Il modo migliore per apprezzare *Gears of War* è la modalità cooperativa. Disponibile sia su Live che in locale via split-screen, il co-op vede due giocatori impersonare i ruoli di Marcus e Dom nell'ambito dell'intero arco narrativo del gioco. Ciò che rende quest'esperienza superiore a quella in singolo è il modo in cui si attraversano i livelli. Modellati per supportare il gioco a due, spesso vedono i compagni separarsi e osservarsi l'un l'altro mentre si fanno strada in battaglia, ma senza potersi aiutare a vicenda. Ovviamente, l'aspetto strategico si acuisce con un alleato umano al proprio fianco: le IA che normalmente accompagnano il giocatore singolo sono alquanto deludenti.**

Ma vuoi per la visuale leggermente defilata, vuoi per la predisposizione dei comandi ad un agire dalla distanza, quando il combattimento si fa ravvicinato, diventa caotico e impacciato, terminando inevitabilmente con una liberatoria esecuzione per mezzo della motosega montata sul fucile d'assalto: il vincitore, in questi casi, è semplicemente colui che riesce a sfoderare la lama per primo.

La campagna in singolo, affrontabile anche in coppia via split-screen o Live, può durare abbastanza o abbastanza poco a seconda del livello di difficoltà selezionato (si consiglia di partire dall'Hardcore, e magari di lanciarsi nell'Insano in compagnia di un amico), ma in ogni caso racconta una storia difficilmente intrigante e dal finale deludente, sicuramente l'aspetto più trascurato del gioco. Le scelte operate al cospetto di determinate biforcazioni potranno insinuare nei completisti il desiderio di ripercorrere le gesta di Marcus un'altra volta o due, magari scandagliando gli scenari alla ricerca di particolari medagliette COG necessarie per sbloccare l'Achievement del caso, ma è online, nella modalità Versus, che risiede l'altra faccia della medaglia di *Gears of War*.

Malgrado misera in termini di modalità di gioco e mappe, la competizione quattro contro quattro pone grossa enfasi sulla copertura e, soprattutto, sul lavoro di squadra. Dal momento che chiunque recupera l'energia automaticamente stando al riparo per pochi secondi, gli scontri dalla distanza raramente terminano con la morte di uno dei contendenti, il che costringe ad adottare strategie di soppressione e accerchiamento, magari culminanti in un attacco da tergo portato con la motosega. Alla luce della mancanza del respawn (caratteristica sufficiente ad infondere il giusto clima di terrore nei partecipanti), la possibilità di rianimare compagni in fin di vita, prima che vengano 'terminati' dal nemico o dal dissanguamento, acquista un'importanza strategica significativa perché non soddisfa sentimenti altruistici, ma rafforza le proprie chance di vittoria. Ma ciò che rende speciale la modalità Versus di *Gears of War* è la sua semplicità di fondo, l'intimità delle mappe, le tacite strategie che germogliano spontaneamente fra compagni affiatati. Dettagli apparentemente minimali come l'impiego del tasto 'Y' per inquadrare rapidamente compagni in difficoltà o il sistema di 'doppia ricarica' per incrementare momentaneamente la potenza dei colpi esplosi, denunciano un immenso lavoro di studio e affinamento da parte di Epic Games. E i benefici si vedono.

*Gears of War* esiste per dimostrare il potenziale dell'Unreal Engine 3 da un lato, e quello di 360 dopo un anno di attività dall'altro. E riesce nell'impresa su entrambi i fronti. Microsoft sarà più che felice di avere questo gioco nelle postazioni dimostrative di 360 al fianco di quelle PS3 con *Resistance*, così come Epic è stata felice di aver ricoperto un ruolo da protagonista ad ogni evento Microsoft negli ultimi 18 mesi. Ciononostante è difficile non provare la sensazione che questo gioco faccia tutto ciò che gli era stato chiesto, e niente di più.

**Al di là dei bossfight, l'unico momento del gioco che diverge dal normale cover & shoot vede Marcus e Dom tentare di fuggire da sciami di Kryll (creature simili a pipistrelli avverse alla luce) a bordo di questo mezzo su gomme. Un po' noiosa (e frustrante) se affrontata in singolo, questa sezione guadagna parecchio in co-op, con un giocatore alla guida del mezzo e l'altro alle prese con la torretta difensiva**

# RESISTANCE: FALL OF MAN

SISTEMA: PS3 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: SCEI SVILUPPATORE: INSOMNIAC GAMES VOTO: 8 SU 10

Saggiamente, *Resistance: Fall of Man* non abusa delle capacità di motion sensing del Sixaxis limitandone l'impiego in circostanze come quella ritratta in foto. Per liberarsi dal mortale abbraccio di questa Chimera è necessario scuotere il controller. Online, la stessa manovra aiuta a spegnere le fiamme che avvolgono chi venisse investito dall'ustionante elemento, mentre l'inclinazione del controller a sinistra e a destra porta a video rispettivamente la mappa dell'area e la classifica dei partecipanti

*Resistance* non si risparmia in nemici giganteschi, siano essi organici o meccanici. Ciascuno di essi è come un miniboss in libertà, da studiare e comprendere

Onestamente, c'era da aspettarselo. Chi ha giocato agli ultimi episodi di *Ratchet & Clank* non avrà potuto fare a meno di percepire un vago sentore di FPS. Vuoi anche per l'inclusione di una visuale in prima persona e di una modalità multiplayer online, il progressivo abbandono delle dinamiche esplorative dell'esordio a beneficio di una maggiore enfasi sulle armi e i gadget prima, e sulle armi e basta poi, ha trasformato la serie di Insomniac in una sorta di implicita dichiarazione di intenti: 'Vorremmo fare un FPS, ma sarà per la prossima volta'.

Quella 'prossima volta' è arrivata nella forma di *Resistance: Fall of Man*, il secondo FPS della casa californiana dopo l'antico *Disruptor* per PSone (1996). Malgrado l'ambientazione 'alternativa' e la presenza di un nemico 'alieno', *Resistance* si presenta inizialmente come un'anomala interpretazione di *Call of Duty*. L'idea di travestire uno sparatutto sci-fi con l'immaginario della Seconda Guerra Mondiale (sebbene nell'Europa del 1951 descritta da *Resistance* quel conflitto non abbia avuto luogo) è senz'altro servita a conferirvi una certa familiarità agli occhi dei consumatori, ma allo stesso tempo, nonostante la presenza di armi esotiche, mostri alti due piani e mech aracniformi equipaggiati di lanciamissili e mitragliatori, quella stessa familiarità ha assunto per alcuni la negativa accezione di 'già visto'.

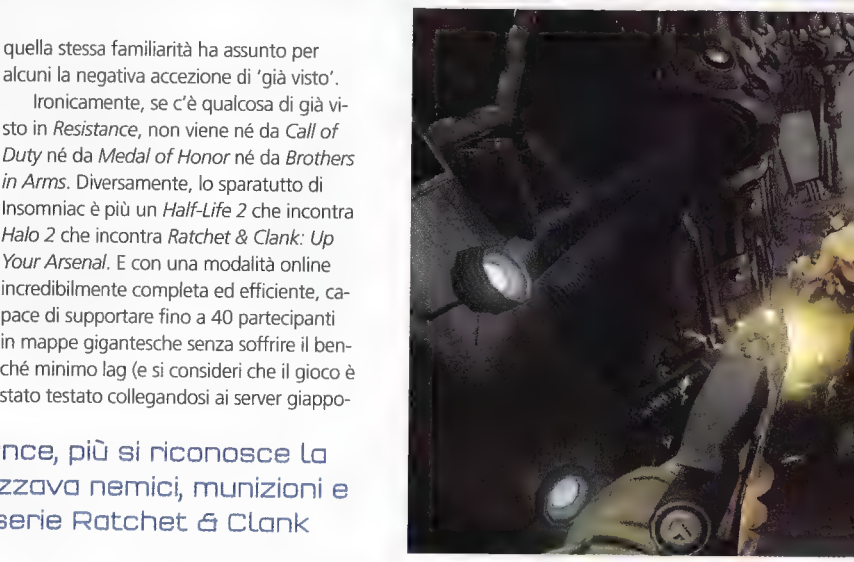
Ironicamente, se c'è qualcosa di già visto in *Resistance*, non viene né da *Call of Duty* né da *Medal of Honor* né da *Brothers in Arms*. Diversamente, lo sparatutto di Insomniac è più un *Half-Life 2* che incontra *Halo 2* che incontra *Ratchet & Clank: Up Your Arsenal*. E con una modalità online incredibilmente completa ed efficiente, capace di supportare fino a 40 partecipanti in mappe gigantesche senza soffrire il benché minimo lag (e si consideri che il gioco è stato testato collegandosi ai server giapponesi) e con pieno supporto della chat vocale, è difficile non vedere in *Resistance* uno dei migliori sparatutto in soggettiva moderni.

> Più si gioca a Resistance, più si riconosce la stessa mano che piazzava nemici, munizioni e pod energetici nella serie Ratchet & Clank

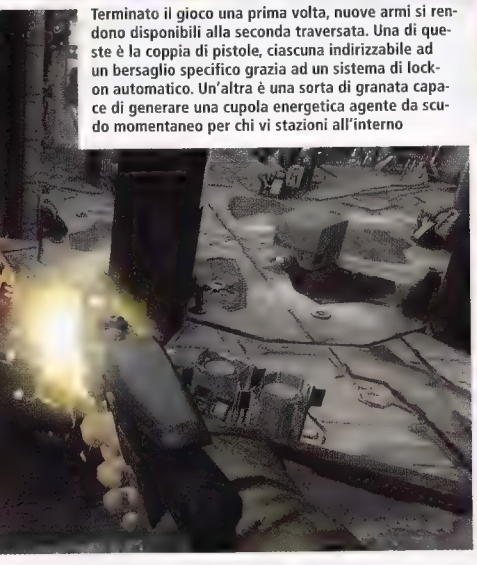
Più che la varietà (notevole) dei nemici in sé, è la maniera in cui le diverse unità Chimera vengono miscelate a caratterizzare i conflitti a fuoco di *Resistance: Fall of Man*

Ma in principio, si diceva, sembra di giocare a *Call of Duty*. Le prime scaramucce per le strade sotto assedio di York, Manchester e Nottingham vedono il protagonista Nathan Hale prendere parte a caotici conflitti di massa, esplorando strade piastrellate di macerie e palazzi sventrati dai bombardamenti, mentre distanti, avvolte da un velo opacizzante, si ergono strutture aliene lucide e taglienti. Quindi, lentamente, l'architettura britannica comincia a fondersi con quella degli insediamenti della razza ostile Chimera, si visitano i centri di 'conversione', ci si addentra in levigate roccaforti di freddo metallo ignoto, per finire lì dove questa recensione non vi dirà per ovvi motivi. Nel frattempo, il gioco alterna momenti di gioioso conflitto a fuoco ad angoscianti esplorazioni di ambienti affogati nell'oscurità, badando che il ritmo non abbia mai a battere la stessa cadenza per più di due location consecutive. L'armamentario, intanto, continua a crescere e a stupire. Proiettili capaci di voltare gli angoli, attraversare muri o fermarsi a mezz'aria diventano consueti protagonisti dei conflitti a fuoco. Persino le mine, aliene, si trasformano in occasione di svago. Più che mine sono effettivamente dei piccoli fori nel terreno da cui possono sbucare tre tipologie di minacce: droidi spara-laser, fiocchi di spuntoni metallici e infine dei piccoli pod antigravitazionali da cui si propagano letali onde energetiche circolari, vuoi all'altezza delle caviglie (da evitare saltando) o del collo (da evitare accucciandosi). E poi c'è la jeep, il carro armato e persino il mech alieno, tutti pilotabili e protagonisti di divertenti momenti di gioco allestiti ad hoc.

Più si gioca a *Resistance*, più si riconosce la stessa mano che piazzava nemici, munizioni e pod energetici nella serie *Ratchet & Clank*. È facile capire che si tratta dello stesso genio, ma all'opera in un contesto diverso. Le varie tipologie di unità ostili sono miscelate per dar corpo a conflitti impegnativi tanto in termini di destrezza e coordinazione motoria



Se inteso come banco di prova dell'efficacia del nuovo controller PlayStation 3 in ambito FPS, *Resistance* premia il pad Sony con un 10 pieno. Grazie anche ad un sistema di aiuto alla mira non dissimile da quello adottato da Bungie nella serie *Halo*, il Sixaxis si dimostra preciso e affidabile



Terminato il gioco una prima volta, nuove armi si rendono disponibili alla seconda traversata. Una di queste è la coppia di pistole, ciascuna indirizzabile ad un bersaglio specifico grazia ad un sistema di lock-on automatico. Un'altra è una sorta di granata capace di generare una cupola energetica agente da scudo momentaneo per chi vi stazioni all'interno

quanto di pianificazione tattica. Le loro intelligenze sono notevoli, la loro aggressività variabile a seconda delle rispettive condizioni di salute. Retrocedono se feriti, caricano se supportati dal fuoco di soppressione di un compagno, o se ne stanno semplicemente dietro un muro, sparando confetti energetici penetra-cemento esattamente come Hale farebbe con la medesima arma. A seconda della tipologia sono bastardi, sfuggenti, attendisti, e sanno morire in maniera spettacolare grazie ad un mix di animazioni precalcolate e fisica ragdoll che giammai genera due cadaveri adagiati al suolo alla stessa maniera. Volendo, è possibile persino sparare alle gommose tubature che dal generatore posto sulla schiena di alcuni nemici trasportano aria fredda nel loro organismo (perché surriscaldato da un metabolismo accelerato) e vederle recidersi nel punto esatto dell'impatto sbuffando gas gelido. Quest'attenzione ai dettagli si esprime anche nella fisica, di contorno all'azione, raramente significativa ai fini del gameplay, ma comunque eccezionale nell'accuratezza con cui calcola azioni e reazioni. Un esempio su tutti: i vetri. Non esiste nell'universo videoludico una simulazione più realistica del vetro infranto. Vedere per credere.

Ma ciò che fa di *Resistance* un FPS sorprendentemente profondo ed appagante è la sua cattiveria. Non al livello Easy, ovviamente, ma già a livello Medium le morti si contano a decine. Ma è una cattiveria giusta, si badi, quasi paterna, che impone l'apprendimento delle caratteristiche di ogni arma al fine di impiegare quella giusta al momento giusto per non sprecare munizioni che il gioco, intenzionalmente, offre col contagocce. Solo imparando ad amministrare le proprie risorse belliche alla luce dell'insidie del caso si può aspirare alla vittoria in *Resistance*. E quando quella vittoria arriva, mai per caso, mai per fortuna, ma sempre per bravura, il senso di soddisfazione è immenso.

Parimenti immenso è il gioco stesso. Un'avventura appassionante e lunga dove la fine arriva quando di orgasmi se ne sono già avuti a sufficienza, mentre la storia, raccontata al passato da un personaggio terzo e approfondita dalla lettura di memo e documenti recuperati durante il gioco, getta le basi per un franchise potenzialmente in grado di accompagnare PlayStation 3 per tutto il suo ciclo vitale.

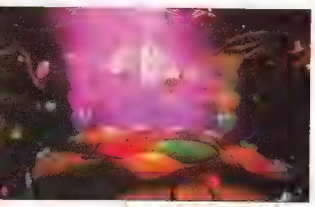
E allora perché non un voto più alto? Perché pur navigando in un design eccezionale ed inventivo, *Resistance* non si spinge al di là delle vette di eccellenza già toccate da altri esponenti del genere. E perché, sinceramente, dal punto di vista estetico è lecito pretendere di più. Certo, la mole di poligoni è immensa tanto quanto l'estensione del campo visivo che è chiamata a rivestire, ma quando l'occhio si sposta dal generale al particolare non si può fare a meno di constatare l'ovvia superiorità di *Gears of War* in materia di texture e shading. Stupisce inoltre la mancanza di quel motion blur (il gioco viaggia a 30fps costanti) che altrove ha già dimostrato di saper dare tanto all'esperienza visiva next-gen. Ad ogni modo, l'utenza PlayStation 3 ha già il suo *Halo*.

## USA vs Japan

**Considerata la maggiore apertura del mercato videoludico nipponico verso videogiochi dal contenuto violento, stupisce l'omissione del sangue dall'edizione giapponese di *Resistance*. Laddove la mancanza del rumble si dimentica presto grazie al buon feedback sonoro delle armi e più in generale al ritmo sincopato dell'azione, deprime vedere i colpi raggiungere bersagli di carne e ossa senza produrre il benché minimo schizzo. Curiosamente, mancano anche i cosiddetti 'hero moment', circostanze in cui era previsto che il giocatore potesse liberare compagni in difficoltà dalle grinfie di unità Chimera particolarmente aggressive.**

# VIVA PIÑATA

SISTEMA: 360 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: MICROSOFT GAME STUDIOS SVILUPPATORE: RARE VOTO: 8 SU 10

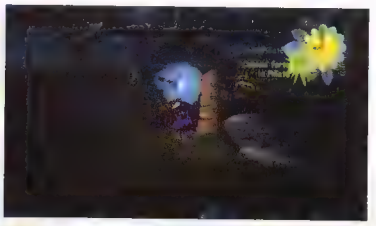


Ogni razza di piñata ha una sua danza di accoppiamento, caratterizzata da simpatiche mosse e da bizzarre coreografie. Il tutto, ovviamente, non accenna nemmeno lontanamente ad un atto sessuale: almeno in questo, *Viva Piñata* è davvero un gioco per bambini...

Per essere un titolo di uno studio celebrato come Rare, è preoccupante quanta disinformazione circondi *Viva Piñata*: paradossalmente, parte della colpa è imputabile proprio a Microsoft, il cui reparto marketing si è affannato a presentare il gioco come un prodotto per bambini, semplice, intuitivo e adatto anche a chiunque non abbia grande esperienza coi videogiochi. Com'è noto, negli Stati Uniti va già in onda una serie a cartoni animati (proposta nella strategica fascia del sabato mattina) dedicata al franchise britannico e presto anche i frugoletti nostrani potranno godersi i colori e lo humour delle pentolacce di Rare. Peccato solo che *Viva Piñata* non sia affatto un gioco per bambini.

*Viva Piñata* è un gestionale ricco di variabili in cui una profonda comprensione delle meccaniche di gioco è essenziale per trarne soddisfazione. In buona sostanza lo scopo del gioco è quello di creare un giardino felice, così che i vari tipi di piñata (ossia i 'pentoloni' a forma di animale pieni di caramelle, tipici del folklore messicano) ne siano attratti e decidano di visitarlo. Il passo successivo è convincere le piñata di passaggio a restare, trasformandole da animali selvatici a stanziali, in modo da aumentare la popolazione e allargare i confini del proprio giardino. Affinché ciò accada, è necessario soddisfare le richieste di ogni creatura, che diventano più esose in base alla loro rarità. I vermiciattoli, i più comuni, si accontentano di un ridotto numero di caselle d'erba su cui strisciare, mentre i cavalli e gli elefanti, decisamente più prestigiosi, pretendono di nutrirsi di un'altra piñata, spesso altrettanto rara. Insomma, a meno che un bambino non sia un piccolo prodigio dei videogiochi, è probabile che si limiti a seguire il tutorial, ad arredare il giardino secondo il proprio gusto estetico e a recuperare una decina di piñate (nella migliore delle ipotesi), arrivando al capolinea del divertimento nel giro di poche ore. Ciò che è invece più probabile è che mamme e papà possano giocare con i propri figlioletti, occupandosi delle mansioni più complesse e lasciando il controller alla prole solo durante i semplici minigiochi.

> I frugoletti potranno godersi lo humour delle pentolacce di Rare. Peccato che Piñata non sia un gioco per bambini

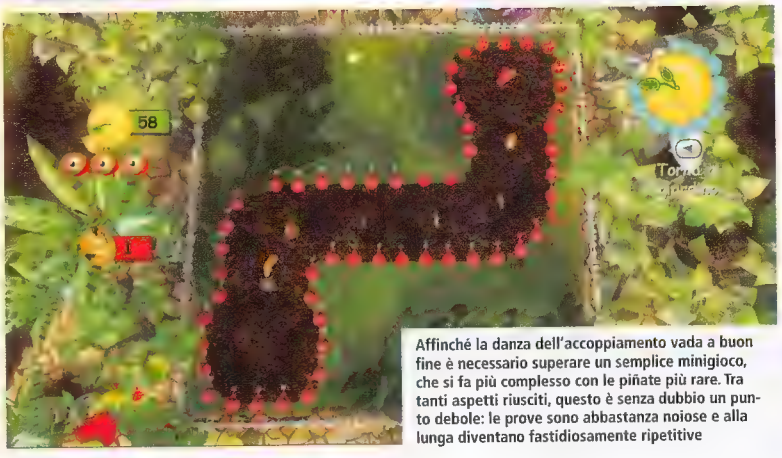


Le piñate amare cercheranno di seminare zizzania nel giardino, danneggiandone le strutture o infastidendo gli abitanti. È possibile scacciarle o frantumarle a colpi di vanga, ma per ottenere risultati migliori è consigliabile tentare di addomesticarle e renderle stanziali. Quando ci si riesce, i benefici ottenuti sono grandissimi

Anche i paragoni con i vari *Pokémon* e *Animal Crossing*, più volte citati nei mesi passati, sono sostanzialmente fuori luogo. Mettendo per un secondo da parte la medesima filosofia 'acchiappali tutti', *Viva Piñata* richiede un impegno costante nel tempo e detta al giocatore un ritmo abbastanza frenetico. Per ottenere risultati, ogni azione dev'essere motivata da una riflessione su ciò che serve, sulle proprie risorse e sulla loro disposizione nel giardino. Un tour de force per nulla banale e poco adatto a rilassarsi come avviene invece per i due piccoli capolavori Nintendo. Volendo a tutti i costi trovare qualche punto di contatto con titoli del passato, non i può fare a meno di pensare allo storico *Dungeon Keeper*, il cui concetto è particolarmente affine a quello proposto da Rare. Lì bisognava creare un dungeon puzzolente per attirare bestie immonde, qua bisogna dare vita a un allegro giardino per conoscere tanti animaletti colorati.

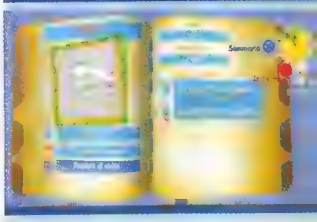
Il progresso nel gioco è scandito dai passaggi di livello, che sbloccano nuovi oggetti e nuovi tipi di costruzioni, permettendo di attirare piñate altrimenti inaccessibili. Per esempio, capiterà di incontrare qualcuno che voglia nutrirsi del frutto di una pianta particolare, della quale però non si possiede ancora il seme. È un sistema vecchio come il mondo, che non a caso funziona alla perfezione. La curva di difficoltà è dolce e ben calibrata, e la voglia di scoprire tutte le novità sufficiente a tenere il giocatore ben saldo al controller. L'altro aspetto importante di *Viva Piñata* è la riproduzione: dopo essere diventati stanziali, gli animaletti possono innamorarsi e deporre un uovo che nel giro di pochi minuti diverrà un nuovo abitante del giardino. Questo meccani-

Prima di diventare stanziali, le piñate sono bianche, e non possono ricevere ordini. Una volta colorate, si piegheranno docilmente a qualsiasi richiesta. Ogni tanto si riscontra qualche incertezza nel pathfinding, ma si tratta di un problema risolvibile con un paio di comandi in più




Affinché la danza dell'accoppiamento vada a buon fine è necessario superare un semplice minigioco, che si fa più complesso con le piñate più rare. Tra tanti aspetti riusciti, questo è senza dubbio un punto debole: le prove sono abbastanza noiose e alla lunga diventano fastidiosamente ripetitive

## L'evoluzione della specie



Proprio come i cugini Pokémon, le piñate possono evolversi. Si tratta di un lieto evento, che ne aumenta drasticamente il valore e la rarità, permettendo di incassare sostanziose cifre di denaro (rappresentato da monete di cioccolato) o di ottenere pentolacce ancor più pregiate. Affinché la trasformazione avvenga, è però necessario svolgere azioni particolari, ben celate nel gioco: in alcuni casi bisognerà dargli in pasto un preciso frutto oppure far loro indossare uno degli oggetti in vendita al negozio. Anche in questo caso si tratta di una mossa azzeccatissima, che non fa altro che aumentare la varietà della popolazione del proprio giardino, già eccellente con i modelli di base.

smo è fondamentale, dato che spesso si è costretti a sacrificare delle piñate per sbloccarne di nuove (altra questione che potrebbe turbare i bambini, peraltro). A un certo punto, però, il primo giardino diverrà troppo affollato, e con l'esperienza guadagnata durante le prime ore ci si accorgerà di aver commesso vari errori strutturali. Per un giardino immacolato è infatti necessario disporre con saggezza i recinti e i sentieri in roccia, senza esagerare con gli specchi d'acqua e adibendo delle piccole zone alla coltivazione di piante pregiate. Per fortuna è possibile acquistare un nuovo giardino, senza perdere il precedente, mantenendo il proprio livello e gli oggetti acquisiti. I giocatori più estremi finiranno con l'avere svariati giardini tematici, studiati per ottenere determinati tipi di piñate, per poi mandare i frutti del loro duro lavoro in un giardino principale. È infatti possibile spedire i teneri animaletti da un posto all'altro, sia sulla stessa console che attraverso Xbox Live.

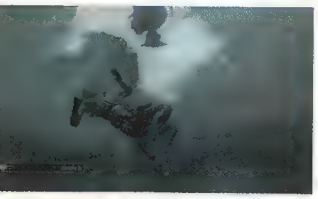
Tutto perfetto, dunque? Non proprio. Il sistema di controllo, pesantemente basato sui menu, non è rapido e agile come ci si potrebbe attendere da un gestionale. Quando appare la notifica di un evento, per esempio, basta premere in giù il D-pad per attivare il focus e raggiungere il luogo interessato, ma una volta arrivati non si può interagire. Per farlo è necessario uscire e tornarci 'a mano'. Sono piccole sviste, non sufficienti a sminuire gli indiscutibili pregi del gioco, ma che lasciano comunque un po' di amaro in bocca. Viene spontaneo chiedersi come *Viva Piñata* avrebbe funzionato su PC, giocato con un bel mouse e tanti shortcut su tastiera, ma considerando i limiti intrinseci dei pad, gli sforzi di Rare sono comunque evidenti. L'altra colossale magagna riguarda la localizzazione italiana, contenente errori imperdonabili in un gioco di questo tipo: sono presenti tante, troppe inesattezze, spesso fuorvianti, che in alcuni casi rischiano addirittura di generare confusione nel giocatore. È un vero peccato.

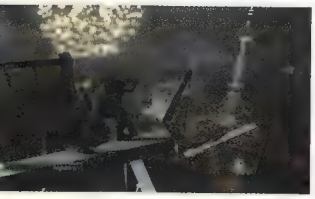
Ma *Viva Piñata* rimane comunque una piacevolissima sorpresa. Sembrava un gioco per bambini, colorato e fumettoso, e invece è un vero e proprio parco dei divertimenti per hardcore gamer. Ha tutto quello di cui un buon gestionale necessita e in più vanta tantissimo stile e una longevità assolutamente sopra la norma. Caratteristiche che mancavano ai titoli Rare decisamente da troppo tempo.

L'alternarsi di giorno e notte sottolinea la bellezza dei colori scelti da Rare. Il design del gioco è assolutamente fantastico, e visto in alta definizione è una vera gioia per gli occhi. Peccato che sul giardino piova un po' troppo spesso: è comodo per far crescere le piante, ma rende più cupa l'atmosfera

# SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

SISTEMA: 360 (VERSIONE TESTATA), GC, PC, PS2, XBOX, WII VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: UBISOFT SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 8 SU 10

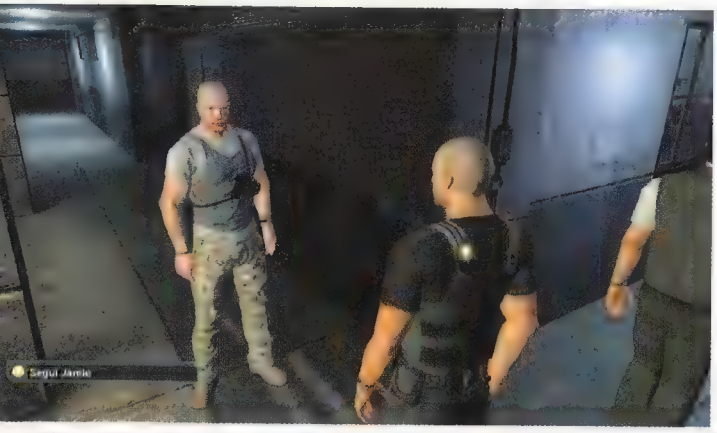




In un paio di occasioni il giocatore deve compiere delle scelte importanti dal punto di vista etico, ma le conseguenze delle sue decisioni non sono particolarmente significative. Più che un tentativo di esaltare la moralità, l'idea delle opposte barre di fiducia agisce prevalentemente da antidoto al trial and error

L'aspetto che intriga del genere stealth non è tanto l'idea di evitare il conflitto a fuoco piuttosto che scatenarlo, di aggirare l'ostacolo invece di affrontarlo, ma ciò che questa idea comporta. Dove un tradizionale sparatutto identifica il nemico come un bersaglio mobile la cui unica, cieca ambizione è quella di uccidere o morire, lo stealth game immerge il giocatore in un ecosistema di IA che sembra poter esistere anche senza di lui. Crea, in altre parole, un piccolo universo autonomo da osservare nell'ombra come il naturalista osserva la vita di inconsapevoli animali selvatici nascosto nella vegetazione. Dopo aver promosso questo genere di esperienza nelle edizioni passate, con *Double Agent* la serie *Splinter Cell* compie un passo in avanti, fuori dall'ombra e in piena luce, affiancando alla possibilità di infiltrarsi non visti nelle fila nemiche anche quella di farne parte. Il tema del doppio gioco si insinua quindi nella formula dello stealth game, portando in dote un carico di problematiche morali e considerazioni etiche che non solo amplificano il pathos, ma risolvono anche uno dei problemi cronici dell'epopea di Sam Fisher: la scarsa chiarezza narrativa.

Vivere gomito a gomito con i membri dell'organizzazione terroristica JDA, portando avanti la propria missione di salvaguardia del mondo libero al servizio dell'NSA, riempie di significato gli incarichi contrapposti che si è chiamati ad assolvere. Ogni operazione va condotta alimentando e preservando la fiducia dei terroristi e al tempo stesso rispettando il fine ultimo e patriottico dell'impresa. Due barre poste nell'angolo in basso a sinistra dello schermo indicano ciascuna il proprio livello di affidabilità agli occhi delle due organizzazioni, contraendosi ed estendendosi in funzione dell'ottemperanza alle direttive di entrambe.

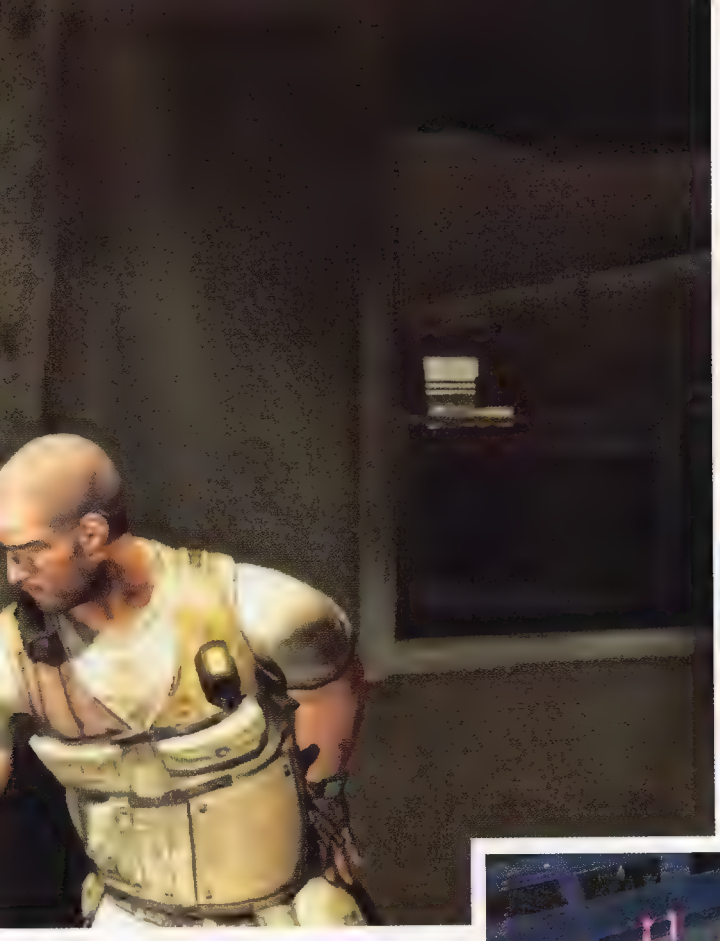



Le fasi ambientate all'interno del quartier generale dell'organizzazione terroristica JDA sono indubbiamente il pezzo forte del gioco. L'ultima, in particolare, soddisfa in maniera alquanto spettacolare il desiderio di 'farla finita una volta per tutte' che il giocatore non mancherà di maturare nel corso dell'avventura

> Il tema del doppio gioco si insinua nella formula dello stealth game, portando in dote un carico di problematiche morali e considerazioni etiche

Sebbene raramente il gioco obblighi a scegliere fra due linee di condotta mutuamente esclusive, prevedendo piuttosto la possibilità di 'accontentare' in egual misura le due fazioni committenti, il sistema riesce nell'intento di ammortizzare eventuali errori, limitando la casistica del trial & error. A questo proposito, grande rilevanza rivestono le quattro missioni ambientate nel quartier generale della JDA, luogo di ritrovo fra un'escursione e l'altra negli scenari esterni. Qui il giocatore ha libero accesso alle aree centrali della struttura (il dormitorio, l'infermeria, il poligono di tiro ecc.), ma non a quelle periferiche, generalmente precluse da serrature ad attivazione vocale, retinica o digitale. Ovviamente è proprio in queste ultime che gli incarichi assegnati dall'NSA andranno assolti, il che comporta la necessità di impiegare (di nascosto) strumenti di spionaggio che consentano di ottenere le necessarie chiavi d'accesso. Inutile dire che una volta riusciti ad intrufolarsi nelle zone off limits, diventa imperativo non farsi scoprire, pena il rimprovero e la decurtazione di 'punti fiducia' in misura direttamente proporzionale al tempo impiegato per ritornare nelle aree in cui è ammesso pascolare liberamente. Ad aggravare la portata dell'impresa concorre un tempo limite entro cui portare a termine gli incarichi assegnati dall'NSA. Di regola, infatti, la dirigenza della JDA impegna Sam Fisher in mansioni che vanno dalla preparazione di ordigni esplosivi alla decifrazione di sistemi di sicurezza informatici, veri e propri minigiochi da risolvere in circa mezz'ora. Sebbene questo lasso di tempo sia più che sufficiente per completare detti minigiochi, non lo è altrettanto quando si considera che nel medesimo periodo è necessario intrufolarsi nelle aree riservate, fare ciò che l'NSA richiede, e quindi ritornare alla propria postazione di lavoro entro la fine del conto alla rovescia. Il pathos e la tensione che si respira in questi momenti non ha eguali in nessun altro esponente del genere.

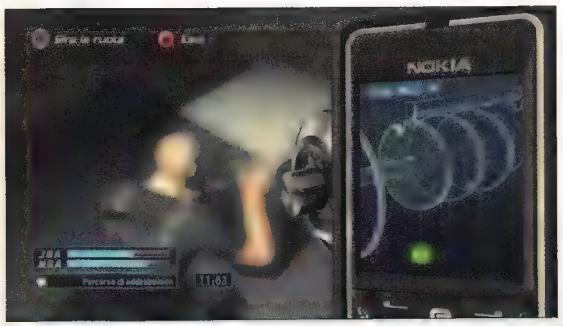
Più tradizionali sono le missioni ambientate all'esterno del quartier generale della JDA. Il sistema di fiducia resta in piedi, ma non v'è limite di tempo da rispettare. Quello che colpisce è piuttosto la quantità di scenari in piena luce, dove l'ombra tradizionalmente amica di Fisher si fa da parte per dare respiro a dinamiche stealth più vicine a quelle di un *Metal Gear Solid* o per esaltare abilità vecchie e nuove dell'agente Ubisoft,



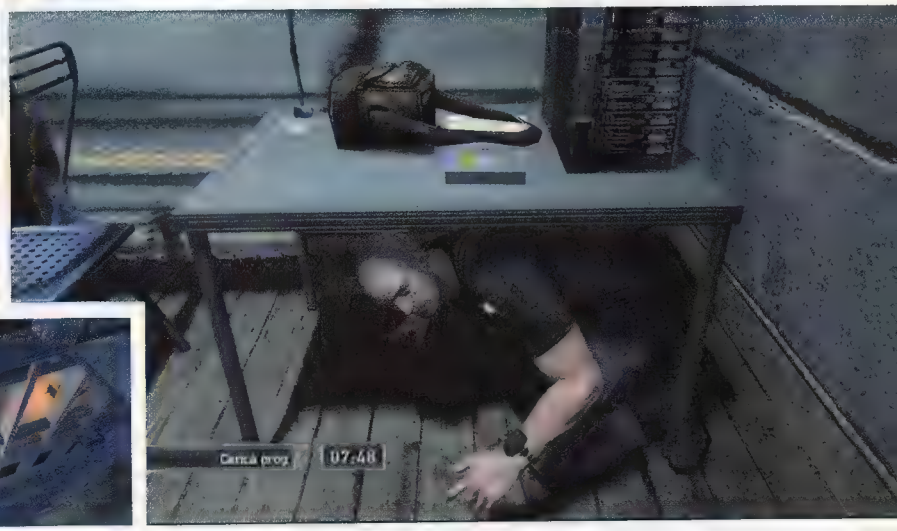
come la visione termica per penetrare tempeste di neve o la possibilità di afferrare e trascinare in acqua guardie incaute.

Ciononostante si registra (e si lamenta) la perpetuazione di alcuni difetti apparentemente ignorati nel travaso dalla vecchia alla nuova generazione, come l'odiosa supervista di cui improvvisamente godono le guardie consapevoli della presenza di Fisher (ovunque ci si nasconda, riescono sempre a sparare nella direzione giusta), l'approssimazione con cui vengono illustrati gli obiettivi di certe missioni (capire dove andare è talvolta più difficile che arrivarci) o la natura scriptata di alcuni eventi imprevedibili (come entrare in una stanza al termine di un corridoio deserto, e scoprire di avere alle spalle occhi indesiderati sbucati dal nulla). Anche il motore grafico alterna momenti di eccellenza, soprattutto negli interni, ad altri di imbarazzante precarietà, soprattutto in esterna, peggio ancora se impazza una tempesta di neve.

Si tratta comunque di difetti che non riescono ad offuscare i pregi di questo *Double Agent*, sicuramente il più temerario degli *Splinter Cell*, per non dire il più riuscito. La modalità online (vedi box) non fa che raddoppiare il valore dell'offerta Ubisoft, comportandosi di fatto come un gioco extra garante di una dose supplementare e duratura di ludogodimento di gruppo. La serie *Splinter Cell* rinasce quindi su 360 lanciando forti segnali di rinnovamento, verità di cui Microsoft è chiaramente consapevole vista l'esclusività sottoscritta (e che abbraccia anche il prossimo capitolo del franchise). Ora non resta che attendere la risposta di Kojima alla minaccia di Sam Fisher.




I minigiochi includono lo scassinamento di casseforti, il disinnesco di bombe e il classico lock-picking. Sono moderatamente divertenti, ma, ad eccezione del primo, finiscono per risolversi quasi da soli sbloccando i giusti gadget




La varietà di situazioni e scenari proposti da ogni missione è notevole, ma non mancano trovate infelici. È il caso, ad esempio, dell'esplosiva missione a Kinshasa, proponente uno scenario di guerriglia urbana tanto caotico quanto incompatibile con lo spirito stealth del gioco. Quasi comico il background sonoro, fatto di esplosioni distanti che di fatto non hanno luogo e sibili di proiettili che di fatto non esistono

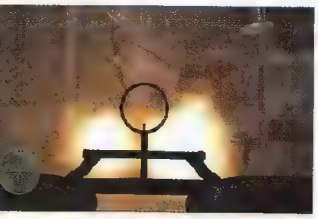
Lo strumento di hacking da polso in dotazione alle spie nella modalità online permette anche di spegnere le luci e infrangere vetrate dalla distanza, generando il panico nelle fila dei mercenari a guardia dei terminali. Questi ultimi sono comunque dotati di letali lanciagranate e insidiosi droni esplosivi con cui indagare i condotti d'aerazione

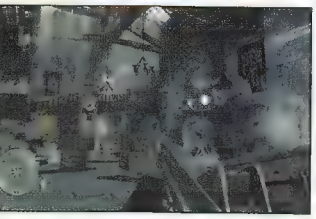
## Mercs vs spies

L'ormai abituale assegnazione degli aspetti offline e online dei suoi titoli di punta a due team distinti in seno alla forza lavoro Ubisoft continua a dare i suoi frutti. La modalità versus si basa nuovamente sul confronto fra spie e mercenari (3 contro 3), ma si fa più snella e bilanciata. Le prime devono recuperare dati accedendo ad appositi terminali con sistemi di hacking remoto con i secondi impegnati ad ostacolarne l'impresa. L'estrema agilità delle spie è quasi un'anticipazione della versatilità arrampicatoria promessa da *Assassin's Creed*, mentre la visuale in soggettiva imposta su chi manovra i mercenari è compensata dalla loro immensa potenza di fuoco. La modalità co-op funziona da perfetto allenamento in vista delle sfide fra umani, ma l'impossibile precisione e la ferocia dei bot avanzati (apparentemente in grado di vederci perfettamente al buio) finisce per frustrare.

# CALL OF DUTY 3

SISTEMA: 360 (VERSIONE TESTATA), PS2, XBOX, WII VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: ACTIVISION SVILUPPATORE: TREYARCH VOTO: 7 SU 10





Il sonoro si presenta con una dote ricca dell'audio posizionale e con un parco suoni vasto e credibile. Sono momenti di rara emozione quelli della campagna silente che introduce il ruggito del massacro

È possibile trattare decine di volte un argomento e continuare a dire cose sempre interessanti? Difficile da credere, e questo *Call of Duty 3* fa resistere il dubbio, aprendo piuttosto l'interrogativo su come sia possibile vendere più volte (verosimilmente alle medesime persone) un prodotto che cita se stesso in continuazione.

Passato dalle mani paterne di Infinity Ward a quelle affidatarie, e comunque capaci, di Treyarch, *COD3* non perde un grammo della propria essenza, ripresentandosi all'attenzione del giocatore con tutti gli elementi che l'hanno contraddistinto all'esordio. È una rilettura ludica che segue fedele la rilettura storica di un intero sottogenere, tanti sono gli sparatutto dedicati alla Seconda Guerra Mondiale. E non è un caso che Infinity Ward stessa abbia annunciato il suo interesse verso un cambio di setting temporale che, nelle intenzioni, dovrebbe portare un po' di freschezza.

Freschezza che di certo non sarebbe guastata in questo ennesimo capitolo della saga, la cui cifra distintiva è davvero ridotta all'osso rispetto ai precedenti episodi. Lo scenario continua a snodarsi lungo un percorso ideale che imposta lo scorrere dell'azione su binari fissi e inalterabili, lungo i quali prendono luogo gli eventi scriptati endemici della serie: esplosioni, crolli improvvisi di edifici, la comparsa di un carro panzer. Tutto nel gioco scorre declamando un copione inflessibile, per quanto spesso ben recitato. È una sensazione teatrale che permea l'intera vicenda, funzionando sino al momento in cui non si prende un colpo in fronte che costringe a ricalcare le esperienze appena trascorse. Nulla è lasciato al caso né all'IA, i nemici provengono sempre dalla stessa direzione, talvolta in numero infinito. Un'eventualità, quest'ultima, straniante poiché non conoscibile a priori: alcune zone possono essere ripulite eliminandone gli abitanti, altre producono un respawn continuo di avversari. Giù uno, giù due... giù dieci, giù venti. È solo quando il numero di avversari abbattuti raggiunge cifre improbe che l'intuizione avverte della natura coatta della missione, la quale prevede il superamento di una linea immaginaria per avviare il blocco ludico successivo. Fino a quel momento, i compagni offrono un fuoco di supporto che non è però capace di risolvere la situazione. Correre a testa bassa è talvolta la soluzione migliore per disinnescare l'enigma bellico.

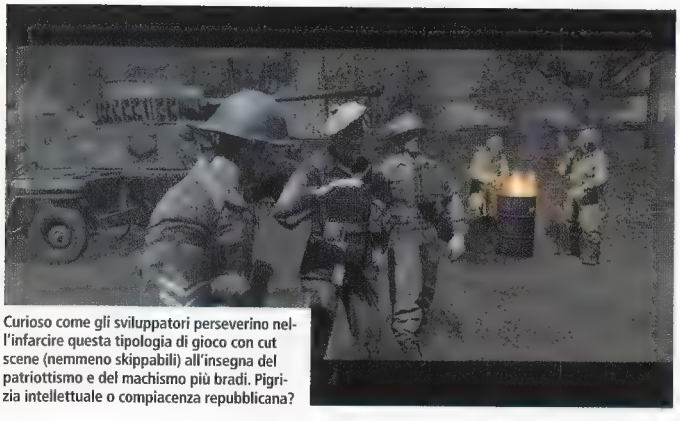
Per quanto sia un compromesso implicito della serie, la sensazione di fastidio è forte e amplificata nei livelli di difficoltà superiore, dove la sfida si fa concreta e ad ogni morte corrisponde l'attraversamento di una reiterata scia d'eventi. Di fatto, è difficile anche decidere quale sia il grado di sfida più appropriato in quanto parte del pregio sta nel senso di progressione, dell'avanzamento guadagnato, nel gusto dell'azione filmica che viene però affossata ad ogni ripetizione della scena, quasi che si trattasse di ciak sbagliati. In tal senso è preferibile un approccio soft, che permetta di abbattere i nemici con pochi colpi e che consenta di sopportarne diversi prima di cedere le armi e la vita.

Quantomeno va applaudito il ruolo dei compagni di squadra, sempre presenti, che riescono nel compito non semplice di inquadrare al meglio il ruolo del giocatore, che non è Rambo contro il mondo, ma nemmeno pedina irrilevante del conflitto. Anche quando non è al centro della battaglia, il ruolo di chi gioca è centrale e risolutivo, vuoi perché la squadra lo attende per proseguire, vuoi perché un cecchino tiene in scacco i commilitoni vista la loro incapacità (programmata) di eliminarlo. Cose peraltro ben note agli appassionati di lunga data.

> La strada del QTE stile Shen Mue è lodevole e auspicabile nel genere, ma l'implementazione da parte di Treyarch risulta davvero infausta

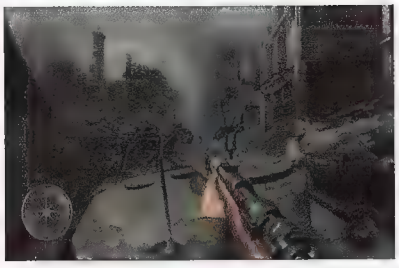
E d'altronde Treyarch ha fatto ben poco per rinverdire l'esperienza, limitandosi ad inserire mini-eventi interattivi: il pubblicizzato scontro corpo a corpo si risolve pigiando alternativamente i tasti dorsali e premendo un pulsante al tempo giusto. La presunta drammaticità dell'evento è svilita dalla sua natura scriptata e dalla facilità con cui si riesce ad uscirne. Altra variante 'originale' è la disposizione delle cariche esplosive, il cui innesco va effettuato ruotando lo stick destro sino al completo avvitamento del detonatore. La strada del QTE stile *Shen Mue* è lodevole e auspicabile nel genere, ma l'implementazione da parte di Treyarch risulta davvero infausta.

Questa scarsa propensione all'innovazione muta persino in involuzione circa la varietà dello scenario. Se Infinity Ward aveva abituati a contesti bellici differenti durante l'intera campagna di gioco, spaziando dall'Europa alla Russia, *COD3* si concentra sulla liberazione da parte degli Alleati di una Parigi occupata dall'armata nazista. Le verdi distese francesi



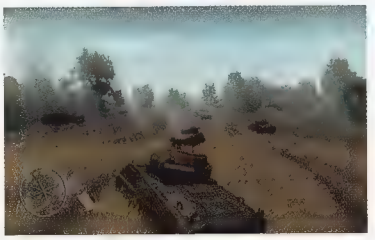
Curioso come gli sviluppatori perseverino nell'infarcire questa tipologia di gioco con cut scene (nemmeno skippabili) all'insegna del patriottismo e del machismo più bradi. Pigrizia intellettuale o compiacenza repubblicana?

Le sezioni alla guida della jeep sono foriere di un adeguato rilascio endorfinico a patto di farle tutte d'un fiato, con una percentuale di abilità che non eccede una sana dose di Fattore C. Dovendo ricorrere al trial and error, l'esperienza si guasta irrimediabilmente



Il level design guadagna qualcosa in termini di spazialità e libertà decisionale rispetto alle iterazioni precedenti. Gli scenari sono meno lineari, con un'altimetria più variegata avente un numero di zone di tiro superiore al passato

Online, fino a 24 giocatori possono sfidarsi su campi graficamente vicini a quanto offerto in modalità singola, senza cali di frame rate significativi. Alla fine di ogni turno di gioco è inoltre possibile cambiare classe d'appartenenza



Le sezioni a bordo dei carri armati Alleati sono particolarmente ben riuscite e traducono con efficienza il senso di pesantezza dei mezzi cingolati. Una missione prevede anche l'individuazione, tramite binocolo, di alcuni bersagli da eliminare poi a cannonate

diventano luogo privilegiato degli eventi, con relativo appiattimento della componente scenografica. Per quanto esteticamente impressionante ed efficiente sul profilo tecnologico, *COD3* soffre di una certa ridondanza che viene solo di rado spezzata da scorci mai nuovi ma comunque ispirati (è il caso dell'assalto sotto la pioggia, del porto o della lirica sequenza finale).

Nel computo della varietà si deve però inserire la guida dei mezzi che, nel gioco single player, occorre in particolari situazioni. Spesso si tratta di guidare una jeep attraverso le linee nemiche, oppure di manovrare il mitragliatore fisso sul suddetto veicolo, o ancora di condurre un carro Sherman nella brughiera normanna, a caccia di corazzati tedeschi, fra il boato dei cannoneggiamenti e il clangore paziente e imperturbabile dei cingoli.

La campagna in singolo prosegue così, metro su metro, in arene belliche ampie e che offrono varie opzioni strategiche. Aggirare il nemico sul fianco, magari sfruttando la coltre sollevata da una bomba fumogena, cecchinare dal balcone di un palazzo sventrato, ripiegare nel mezzo del gruppo, sono tutte opzioni possibili che illudono il giocatore con un senso di continuità che solo la morte, evento purtroppo ricorrente, infrange.

Più impegno è stato profuso nell'online, punta di diamante del prodotto, migliorando stavolta in modo deciso il già buon servizio reso alla comunità Live con *Call of Duty 2*. Ora è possibile selezionare la classe del proprio personaggio con ovvio incremento delle situazioni di gioco. Il Medico, ad esempio, è in grado di rivitalizzare i compagni caduti mentre gli Scout possono comandare un fuoco aereo di soppressione. Ogni classe ha, com'è ovvio, caratteristiche di precisione e resistenza distintive e uniche. L'uso attivo dei mezzi d'assalto (jeep, carri armati, sidecar, camion, postazioni fisse, ecc...) amplifica ulteriormente la godibilità degli scontri variegando le situazioni in divenire.

Per quanto poco distante dai predecessori, *Call of Duty 3* è né più né meno quello che i fan gli chiedono d'essere, con l'aggiunta di un'eccellente supporto online. Difficile però non credere d'essere arrivati al capolinea di una serie che ha già detto molto (e forse tutto) di quanto aveva da dire.

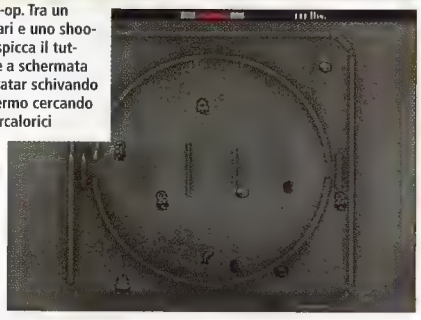
## Talk Show Time

**La ludicizzazione di un evento storico solleva dubbi etici circa l'opportunità di 'divertirsi' dove migliaia di persone hanno perso la vita. Lungi dal prendere una posizione definitiva, Videogiochi si chiede, sentendo il sordo gorgoglio agonizzante di un soldato tedesco con la gola invasa dal sangue, quanto sia lontano il limite della decenza. Forse rendere l'orrore più palpabile, replicando con dovizia di particolari gli effetti di una granata su un corpo umano, potrebbe fungere da deterrente al suo uso. O forse scatenerebbe il voyeurismo dei pornografi della violenza. Tema scottante...**

# CANIS CANEM EDIT

SISTEMA: PS2 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: ROCKSTAR SVILUPPATORE: INTERNO (RS VANCOUVER) VOTO: 7 SU 10

Bullworth Town nasconde diversi coin-op. Tra un clone futuristico di *Super Sprint* di Atari e uno shooter a base di scimmie ed escrementi, spicca il tutt'altro che banale ConSumo, un puzzle a schermata fissa in cui far ingrassare il proprio avatar schivando i cibi avariati che attraversano lo schermo cercando al contempo di acchiappare quelli ipercalorici



Attraversando assieme a Jimmy Hopkins l'imponente cancello in ferro battuto della Bullworth Academy si avverte un leggero brivido di curiosità correre lungo la schiena. Per il ragazzino, questo sinistro istituto rappresenta un'ultima spiaggia scolastica, dopo essere stato espulso da tutti quelli in cui la madre lo aveva parcheggiato perché non intralciasse la sua vita privata fatta di matrimoni lampo e crociere ai Caraibi. Ma anche chi siede al di qua dello schermo non può che provare interesse per questo gioco che, ben prima della sua uscita, è stato capace di attirare le ire dell'avvocato americano Jack Thompson (celebre negli Stati Uniti per le sue crociate antivideogame), del Movimento Difesa del Cittadino e perfino del Ministro della Pubblica Istruzione Fioroni, che lo ha definito "un videogioco violento che diffonde messaggi pericolosi". Un fuoco incrociato che, congiuntamente allo stretto riserbo mantenuto da Rockstar dopo la sommessa presentazione a porte chiuse all'E3 2005, ha fatto sorgere il sospetto di trovarsi di fronte al solito prodotto di serie B che punta sul facile scandalo per riscattarsi nelle classifiche di vendita.

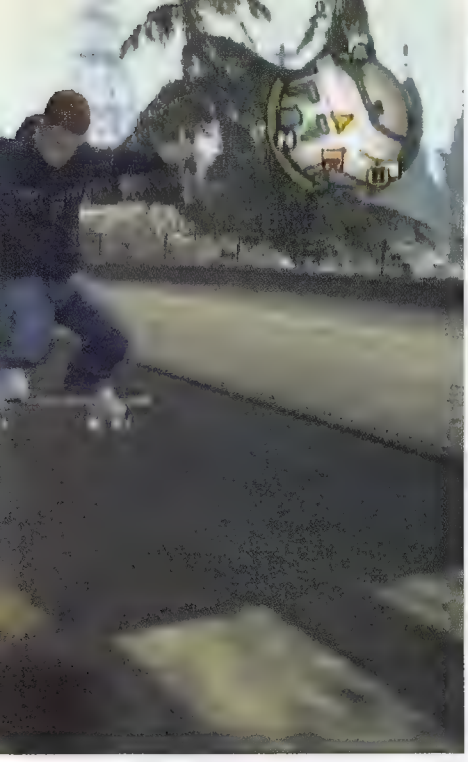
## La ricerca di complessi mondi virtuali viene accantonata in favore di una chiassosa scorribanda nel regno del minigame

In realtà è sufficiente spendere poche giornate all'interno della scuola per capire che no, *CCE* non è così oltraggioso come l'opinione pubblica temeva (o auspicava?), e che no, non è nemmeno un naufragio dal punto di vista produttivo. Jimmy, lungi dall'essere una furia omicida, è semplicemente un ragazzo dal carattere un po' spigoloso che non ci sta a subire le angherie dei propri coetanei. La legge di Bullworth non è tanto diversa da quella delle strade di periferia, e qui le bande rivali sono sostituite dalle fazioni di studenti. I nerd, i fighetti o i coatti sono solo alcuni dei sei gruppi che si combattono a suon di dispetti e soprusi per assicurarsi il controllo della scuola. Jimmy, versione in erba del Clint Eastwood di 'Per un pugno di dollari', si inserisce in queste dinamiche e presta i propri servizi ora agli uni e ora agli altri per raggranellare un po' di spiccioli e prendere in mano le redini della situazione. Le missioni che lo vedono protagonista sono uno zibaldone dei più efferati scherzi propo-

Agganciando la visuale ad un personaggio è possibile scegliere se attaccarlo o comunicare con lui attraverso un set di comandi sensibili al contesto. Questi permettono di arruolare compagni per una missione, lanciare provocazioni o perpetrare scherzi come il perfido 'smutandamento'

sti dalla cinematografia di genere studentesco. Armato di fionda e skate si lancia in raid all'interno del dormitorio femminile, si prende gioco della sacra mascotte della squadra di football o mette sotto assedio la fortezza ipertecnologica dei secchioni.

Oltre che dagli studenti, un ulteriore ostacolo proviene dal fattore tempo. Ogni giorno all'interno dell'Academy è scandito da precisi orari: lezione al mattino dalle nove alle undici e mezza e al pomeriggio dall'una alle tre e mezza, coprifuoco tassativo alla sera. Bigiare la scuola per intraprendere le missioni aggiunge un ulteriore fattore di rischio, dal momento che il personale scolastico e la polizia cercheranno di catturare Jimmy per trascinarlo in classe con la forza. La buona condotta, del resto, è doppiamente premiata dai bonus elargiti al termine delle prove didattiche. Ogni materia corrisponde ad un minigioco (un clone di *Qix*, un rhythm game e alcuni eventi sportivi, tra gli altri) il cui superamento regala preziosi benefit. Le ore di arte incrementano il bonus energetico elargito dai baci (vedi box), mentre quelle di inglese permettono di comporre verbalmente i litigi senza per forza ricorrere alle mani.



Tra gli obblighi che si è chiamati a rispettare c'è quello di far ritorno al dormitorio per trascorrervi la notte. Alle due del mattino, ovunque si trovi, Jimmy crolla a terra come un narcolettico, col rischio di essere derubato nel sonno. Un fattore in più di cui tenere conto nel caso in cui si decida di intraprendere nottetempo una missione più lunga del solito

*CCE* non ricorre all'ormai consueta colonna sonora rock su licenza, proponendo temi originali ad opera di Shawn Lee. Le sonorità scelte dal compositore avvolgono Bullworth Town con un alone di mistero e disagio, risultando determinanti nella costruzione della peculiare atmosfera che permea il gioco

Ogni missione portata a buon fine influenza il rispetto che le diverse compagnie nutrono nei confronti di Jimmy. La gestione di questi rapporti non è particolarmente approfondita, e non è possibile, come in *Mercenari*, decidere a chi legarsi maggiormente e quando. La successione delle missioni è intrecciata a doppio filo con la narrazione, per cui si è costretti a concentrarsi sulla lotta contro ogni gruppo secondo l'ordine prefissato, fino ad arrivare alla sconfitta del rispettivo capobanda, così da assicurarsi l'appoggio dei suoi compagni. Un aiuto che d'altra parte non garantisce grossi vantaggi, il più significativo dei quali è il poter attraversare i territori nemici senza incappare in risse o sassaiole di uova.

Il mondo di *CCE* non è altro che la versione puberale e in scala ridotta di quelli più ampi e sanguinosi in cui sono ambientati i giochi del filone free roaming. Il sistema di combattimento ripropone una versione semplificata di quello approntato dalla stessa Rockstar Vancouver per *The Warriors*, limitandosi a qualche combo e presa, mentre le armi sono sostituite da petardi, fialette puzzolenti o avveniristici fucili soft air progettati dalle fertili menti dei nerd. Gli spostamenti per la relativamente ridotta mappa di gioco, composta dal campus e dai diversi quartieri della circostante Bullworth Town, avvengono per mezzo di skate e BMX. Copiose come sempre sono invece le missioni secondarie, che sommergono Jimmy di lavoretti stagionali, ricerche di oggetti nascosti e corse clandestine. Ed è interessante notare che, mentre tutti gli altri sviluppatori cercano di ampliare sempre di più l'area di gioco con riproduzioni satellitari di città vere o atolli esotici, Rockstar ha preferito puntare al restringimento. Ma la scelta ha una sua logica, e infatti *CCE* offre un'esperienza più coesa e circoscritta, riducendo i tempi morti e le inutili traversate solitarie senza per questo sacrificare la quantità di cose da fare.

Dove invece l'operazione non è altrettanto riuscita è nel campo del design delle missioni, solitamente punto d'eccellenza per la software house americana. In questo caso la riduzione di scala scivola nella semplificazione. Ciò che manca a *CCE* è un'idea precisa di cosa voglia essere. È troppo superficiale sia come picchiaduro che come shooter, e l'estrema varietà delle missioni va a discapito della loro profondità. La sceneggiatura di Dan Houser (la stessa penna di *GTA*) regala come sempre uno sfondo narrativo frizzante e coinvolgente, capace di contestualizzare con mestiere ogni missione. Eppure una storia ben integrata al gameplay non è sufficiente a nascondere la superficialità di quest'ultimo. Il gioco si riscatta grazie ad alcuni brillanti boss di fine livello, ma anche in questo campo la norma è rappresentata da avversari eliminabili ricorrendo al solo button mashing.

Con *CCE*, Rockstar ha aperto una parentesi nel processo evolutivo del genere da lei stessa inventato. La ricerca di complessi mondi virtuali o di raffinate dinamiche sandbox viene accantonata in favore di una chiassosa scorribanda nel regno del minigame. Il risultato è un gioco che riflette in toto la personalità dei suoi giovani protagonisti, un po' acerbi e superficiali, ma genuinamente divertenti.

Commettere crimini o infrangere le regole dell'istituto riempie progressivamente un apposito indicatore. I tutori della legge (siano essi i guardiani della scuola o gli agenti di polizia) sono quasi impossibili da eliminare in combattimento. La necessità di evitarli innesca dinamiche stealth che coinvolgono l'uso del radar e di nascondigli improvvisati come cestini o armadietti

**Canis Canem Osculat**

**In *CCE* l'equivalente delle prostitute vercettiane è rappresentato dalle compagne di istituto, che possono essere baciate dopo un breve corteggiamento a base di complimenti e omaggi floreali. La prodezza labiale è premiata con un incremento dell'energia. Ma Rockstar, non contenta della bufera mediatica scatenata dalla patch Hot Coffee in *San Andreas*, ha aggiunto la possibilità di baciare anche gli studenti maschi. Non è una novità assoluta in ambito videoludico (era già presente in *The Sims*), ma all'interno di un gioco tanto discusso una simile feature acquisisce il sapore della provocazione premeditata e un po' fine a se stessa. Per la cronaca, ogni fazione cela tra i suoi membri un omosessuale. Buona ricerca.**

# RIDGE RACER 7

SISTEMA: PS3 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: NAMCO BANDAI SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 6 SU 10

## Intalling...

**Come da tradizione, l'avvio del gioco è accompagnato da un classico della casa nipponica, in questo caso *Xevious*. La sua inclusione è particolarmente benvenuta in *RR7* dal momento che lo sparatutto tiene compagnia durante l'opzionale procedura di installazione del gioco su HDD (che riduce i caricamenti significativamente, sebbene quelli da BD-ROM siano comunque più che accettabili), un'operazione così lenta da permettere praticamente di arrivare quasi alla fine del gioco prima che abbia termine.**

Storico accompagnatore della famiglia PlayStation al battesimo di ogni suo nuovo membro, il franchise di *Ridge Racer* arriva su PlayStation 3 con un'ambizione importante: dimostrare le capacità del sistema. Almeno questa è stata la dichiarazione degli sviluppatori sulle pagine di Famitsu che ne hanno ospitato l'annuncio ufficiale. Gioco alla mano, viene da chiedersi se le capacità della console Sony siano le stesse di 360 o se gli sviluppatori di Namco Bandai non siano usciti fuori di pista. Per non dire di testa.

Visto scorrere su un display da 720p, *Ridge Racer 7* è praticamente indistinguibile da *Ridge Racer 6* per 360. Alcuni vi diranno che quest'ultimo è addirittura superiore, ma la verità inopinabile è che non v'è quasi nulla nella settima edizione del racing game namchiano che ne giustifichi l'affiancamento alla sesta per chi la possiede. Curiosamente (difficile dire se sia di buon auspicio o meno, visti i 100 e passa milioni di PS2 piazzate nel mondo) la qualità dell'immagine soffre delle medesime idiosincrasie di quella del *RR5* che all'epoca scandalizzò gli early adopter PS2. Sebbene ovviamente più 'affilate' per via della risoluzione superiore, l'aliasing traccia con nonchalance i profili di macchina e scenario. Probabilmente le cose migliorano su display a 1080p, ma dal momento che questi ultimi sono più rari della stessa PS3, la condizionale è inapplicabile. Anche la profondità del colore e i contrasti di certe luci ed ombre premiamo l'edizione 360 su quella PS3,

**L'ingresso in scia è indicato da un'apposita icona nell'angolo in basso a sinistra, mentre i turbo caricati con le derapate possono essere innescati anche a 'pacchetti' di due per volta**

quasi che gli asset grafici sfacciatamente travasati dalla console Microsoft a quella Sony siano stati sacrificati sull'altare dei 1080p.

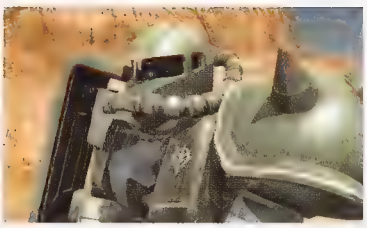
In termini 'evoluzionisti', invece, *Ridge Racer 7* compie un significativo passo in avanti rispetto all'edizione precedente introducendo la variabile della scia (con solo qualche decennio di ritardo rispetto a roba come *Indy 500* per PC e Amiga), la possibilità di customizzare nell'estetica e nelle prestazioni qualsiasi vettura acquisita durante la modalità offline e ben (sarcasmo) sei tracciati inediti in aggiunta agli inevitabili ricicli del caso. Compatibile con la funzionalità di motion sensing del controller Sixaxis (fortunatamente opzionale), *RR7* si gioca come tutti i *Ridge Racer* che lo hanno preceduto, sebbene le auto governate dalla CPU denuncino comportamenti un po' meno blindati del solito.

Delusione per chi si aspettava qualcosa di 'next gen', accettabile per chi si accontenta della solita minestra, *Ridge Racer 7* riesce comunque a promuovere un aspetto importante della nuova era PlayStation: l'online gaming. Il gioco supporta fino a 14 partecipanti e svariate modalità di gioco incentrate sul combattimento a squadre. La fluidità dell'offline resiste nel contesto online, mentre l'organizzazione del servizio sorprende per completezza ed efficienza, tenendo traccia sui server dei progressi compiuti sia in solitario che in competizione con altri e integrando perfettamente le funzionalità dell'XMB. Dove *Resistance*, ad esempio, impone di 'ricopiare' manualmente la propria buddy list nella sua buddy list per poter invitare, chattare e quant'altro, in *Ridge Racer 7* è sufficiente selezionare l'opzione 'Invite' dalla lobby pre-gara affinché compaia in sovrimpressione l'elenco dei propri amici estrapolato dalla XMB. Rincuorante.

Dopo la sfacciataggine con cui Namco ha avuto l'ardire di battezzare *Ridge Racers 2* quello che di fatto si è dimostrato un data disc di *Ridge Racers* per PSP, *Ridge Racer 7* impone un'altra tirata di orecchie ai danni di una casa che, probabilmente influenzata dalla cattiva compagnia di Bandai, sembra sempre meno protagonista di quest'industria.

**Se il gameplay è rimasto invariato, non altrettanto si può dire dell'accompagnamento musicale, migliorato e adrenalinico come non mai. Lo storico telecronista della serie, intanto, ha lasciato il posto ad una più gradevole collega di sesso femminile**

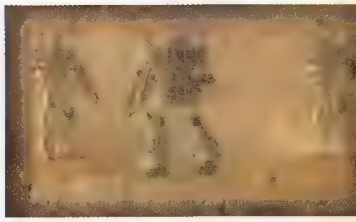
**Namco è criticabile sotto parecchi punti di vista, ma in quanto a design delle interfacce grafiche ha ancora il primato d'eccellenza nel settore**



A differenza di altri titoli di lancio PlayStation3, *Crossfire* non supporta alcuna opzione online, ma solo un Vs. Mode in split-screen, che oltre a essere noioso è anche letale per il già pessimo frame rate del gioco

# MOBILE SUIT GUNDAM: CROSSFIRE

SISTEMA: PS3 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: NAMCO BANDAI SVILUPPATORE: BEC VOTO: 3 SU 10



È consigliabile archiviare gli scontri con un cannoneggiamento a lungo raggio condotto con lo zoom del mirino tirato al massimo, perché quando si riduce la distanza il sistema di controllo esplode in tutta la sua letargica latenza

Non è intenzione di **Videogiochi** sottovalutare lo spessore culturale dei propri lettori, ma permettete comunque di approfittare sinteticamente del concetto di next-gen a scopo polemico. In ambito ludico, l'espressione 'di prossima generazione' è solitamente usata per indicare i nuovi titoli a cui giocare e i nuovi strumenti con cui farlo. Quindi, una console come PS3 è indubbiamente next-gen, mentre il qui presente *Mobile Suit Gundam: Crossfire* dovrebbe essere un titolo next-gen. Ma non ci si avvicina nemmeno per sbaglio.

Il prodotto di Bandai Namco, che si rifà a precedenti illustri quali *Federation vs. Zeon* e *Gundam vs. Zeta Gundam* per PlayStation2 in termini di struttura e meccanica di gioco, è semplicemente brutto. Brutto da guardare, fatta eccezione per i modelli dei robot, e brutto da giocare. Lo è per una serie di motivi la cui elencazione occuperebbe fin troppo spazio ma che è possibile racchiudere in due concetti di ampio respiro quali grafica e giocabilità.

La prima è pressoché indecente per quanto concerne gli scenari, intesi come insieme di elementi naturali e architettonici, e raggiunge un livello accettabile solo nel momento in cui si esaminano i modelli dei Mobile Suit. I vari Gundam, Zak, Gun Cannon e compagnia non sono certo costituiti da un numero esorbitante di poligoni, ma le pennellate di mapping con cui gli sviluppatori hanno dato spessore alle texture li rendono intriganti. Purtroppo l'ambiente in cui si muovono, oltre a essere eccessivamente circoscritto da banali muri invisibili, è anche puntellato da alberi e attraversato da corsi d'acqua inguardabili. La situazione migliora leggermente quando sul terreno sono presenti edifici, spesso in rovina, o strutture industriali, due elementi che se non altro permettono alle pupille di posarsi su un qualcosa che non sia il mero deserto dei sensi.

La medesima pochezza si riscontra anche nel design dei menu, importanti in un gioco che fa della personalizzazione dei mech un punto di forza, e nella presentazione dei capitoli, realizzata con l'engine di gioco e arricchita solo da una anonima voce fuori campo proveniente dal quartier generale dello schieramento per cui si è deciso di parteggiare (Federazione Terrestre o Principato di Zion).

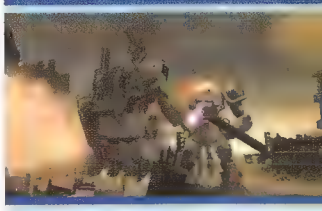
E siccome al peggio non c'è mai fine, ecco che a prescindere dalla fazione supportata, la vicenda si evolve senza una reale struttura narrativa e senza mai caricare di enfasi un dato personaggio. Anche sul piano del puro racconto, *Crossfire* si rivela dunque *cheap* a oltranza, mettendo in mostra una struttura frammentaria composta da missioni pretestuose.

La giocabilità, o supposta tale, è nociva. Fa male innanzitutto perché si basa su un sistema di controllo che, forse nel tentativo di rendere con realismo la manovrabilità di un mezzo meccanico alto parecchi metri, trasforma il medesimo in un ciclope anestetizzato: lento, goffo, impacciato. E fa ancora più male perché si dimentica di fornire ai nemici almeno un grammo di materia grigia artificiale, piazzandoli a percorrere traiettorie scriptate attraverso i campi di battaglia, nel migliore dei casi, oppure lasciandoli lì (fermi e basta) nel peggiore.

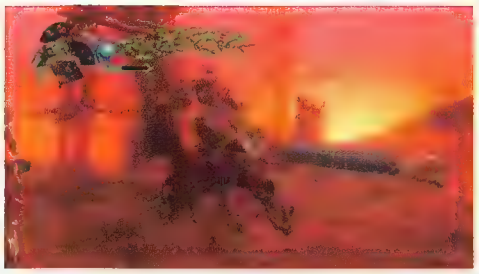
A questo punto, se ancora non avete girato pagina e vi rimane ancora il dubbio che si possa comunque dare una chance a questo *Gundam*, vale la pena mettere per iscritto che *Crossfire* non è divertente. Enciclopedico in termini di Mobile Suit e pertinente nelle loro elaborazioni magari sì, ma questi sono aggettivi accettabili per un software interattivo, non per un videogioco.

Prima delle missioni è possibile pianificare una strategia per la propria squadra di Mobile Suit. Nel corso dello scontro a fuoco si ha poi l'opportunità di impartire dei semplici ordini per adeguare le scelte strategiche agli sviluppi della battaglia

## Effetto locale



**Uno dei pochi aspetti positivi di *Mobile Suit Gundam: Crossfire* è la qualità grafica dei mech. I corpi metallici sembrano veramente composti da elementi distinti, ciascuno dipinto con l'apposito normal mapping atto a conferire organicità specifica a ogni diversa superficie. La modularità dei modelli è alla base del sistema localizzato di danni, un fattore che pur non conferendo particolare profondità ai combattimenti, aiuta comunque a rendere più realistica la mattanza robotica. In pratica ogni principale elemento anatomico si danneggia in maniera indipendente, e quando decade del tutto si stacca, privando il Mobile Suit delle relative funzioni.**

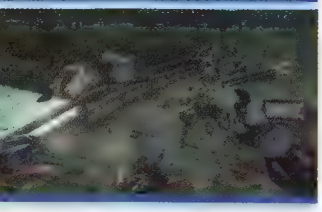


# GENJI: DAYS OF THE BLADE

SISTEMA: PS3 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: SONY SVILUPPATORE: GAME REPUBLIC VOTO: 6 SU 10

Shizuka rappresenta la quota rosa dei quattro personaggi giocabili di *Genji*. Le sue animazioni, purtroppo, paiono poco riuscite: danno la sensazione di essere lente, e rendono male l'idea di un'eroina agile e tagliente

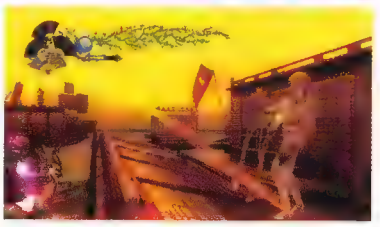
## Massacri artistici

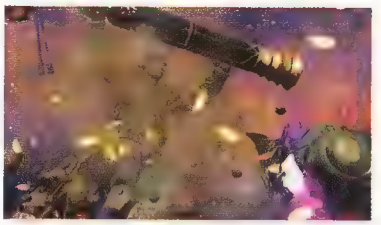


**Ogni volta che si uccide un nemico si carica una piccola barra, situata sotto quella dell'energia. Quando è piena, premendo L1 è possibile scatenare una serie di attacchi devastanti, ottimi per salvarsi la vita quando si è circondati. In questi momenti, il tempo scorre al rallentatore, e lo sfondo si tinge di un profondo azzurro, costellato da raffinate decorazioni nipponiche. Il risultato è artistico, tanto da richiamare alla mente lo splendido *Okami*. Affinché tutto vada a buon fine, però, non bisogna lasciarsi distrarre dallo stupore. È necessario premere con tempismo i pulsanti che appaiono sullo schermo, pena l'interruzione della sequenza.**

La storia di *Genji: Days of the Blade* è a dir poco travagliata. Durante lo scorso E3, il titolo di Game Republic aveva infatti occupato un lungo segmento della conferenza di SCEA, lasciando il pubblico abbastanza freddo (eufemismo). Ci si aspettava di più dal primo franchise di uno sviluppatore quotato come Yoshiki Okamoto, sia dal punto di vista della tecnica che da quello del gameplay. Un paio di incertezze nella presentazione (tra cui gli ormai storici 'real time weapon change' e 'giant crab') hanno poi fatto il resto, generando un'ondata di hype negativo, forse più di quanto *Genji* effettivamente meritasse.

La prima impressione alle prese con *Days of the Blade* è convincente: il comparto estetico, considerando che si tratta di un titolo di lancio, è più che discreto, grazie a scelte cromatiche interessanti e a effetti di luce spettacolari. Niente di trascendentale, ma se queste sono le premesse è facile attendersi un futuro ricco di soddisfazioni. Una lunga ma suggestiva sequenza introduttiva trasporta il giocatore direttamente nel bel mezzo dell'azione, armato con le due spade di Yoshitsune, il protagonista. Chi ha messo le mani sul primo episodio si troverà perfettamente a suo agio col sequel, visto che almeno in superficie non è cambiato quasi nulla. La telecamera è fissa, senza alcuna possibilità di input mediante lo stick destro, adibito invece agli spostamenti rapidi e alle schivate laterali. Con i pulsanti frontali si effettuano gli attacchi, concatenabili in una miriade di combo e contromosse, mentre con i dorsali si gestiscono le parate e i bersagli.



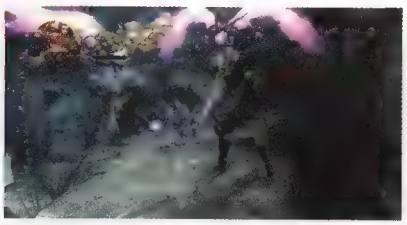


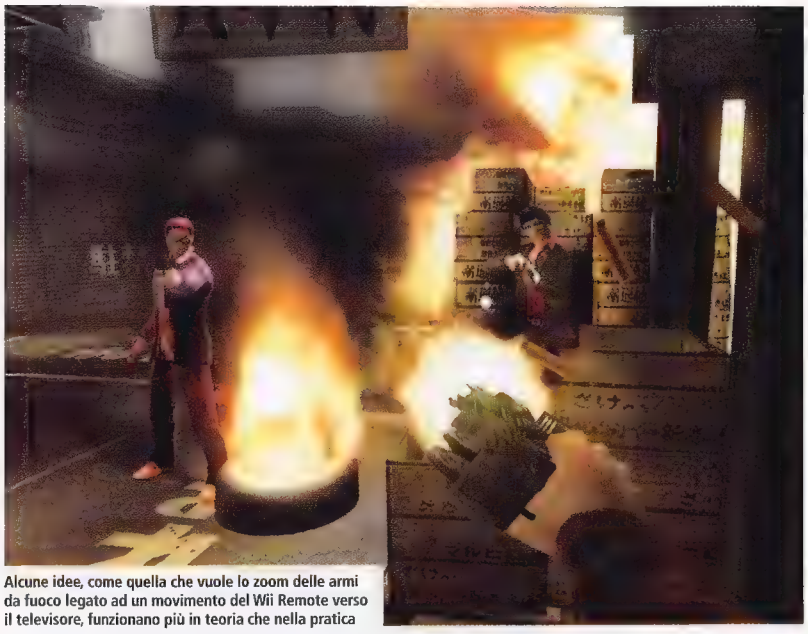
Gli attacchi di Benkei sono devastanti, ma terribilmente lenti. È il personaggio più scomodo da usare, tanto che si tende a chiamarlo in gioco solo quando si tratta di sfoltire eserciti e incassare i colpi più violenti

Insomma, tutto come da copione. Ed è proprio questo il problema della produzione Game Republic: è tutto troppo scontato. *Days of the Blade* sa di già visto e rischia di venire a noia in meno di un'ora. È un vero peccato, perché le potenzialità inespresse sembrano numerose. Tanto per cominciare, il fatto che ad ogni arma corrispondano diversi tipi di attacchi e di combo apre un interessante spiraglio tattico, e i quattro personaggi disponibili obbligano a familiarizzare con diversi stili di gioco. La telecamera, spesso molto ravvicinata, esalta la bellezza delle texture ed evidenzia la cura riposta nella creazione dello scenario. Sono tutte qualità importanti, ma che tristemente non bastano a dare vita a un gioco memorabile. Gli sviluppatori nipponici non sono riusciti a trovare la giusta alchimia tra innovazione, grafica e giocabilità, e come se non bastasse hanno commesso qualche errore di troppo anche nei 'fondamentali'. Il level design, per esempio, rischia troppo spesso di causare confusione anche nei giocatori più navigati. A volte è davvero impossibile capire dove andare e cosa fare, e ci si trova a vagare senza meta in cerca di un minuscolo dettaglio. La situazione è aggravata dalla mappa, troppo scarna e priva di riferimenti: questo, sommato alla telecamera fissa, rende le cose difficili al di là del dovuto, spezzando inopinatamente il ritmo dell'azione e costringendo a una tediosa esplorazione. Come se questo non bastasse, i combattimenti, eccezion fatta per i boss, sono troppo ripetitivi, e premiano chi preferisce pigiare pulsanti a caso piuttosto che avere il controllo su ogni mossa.

La conclusione è scontata: si poteva, e si doveva fare di meglio. Così com'è, *Genji: Days of the Blade* rimane un giochino d'azione come tanti, non all'altezza delle grandi aspettative createsi intorno a PS3.

Il cambio d'arma in tempo reale sarà anche diventato una barzelletta, ma giocando a *Days of the Blade* si capisce a cosa si riferisse Bill Rich durante la presentazione allo scorso E3. Le diverse armi influenzano lo stile di combattimento, dunque è fondamentale cambiarle rapidamente tra uno scontro e l'altro





Alcune idee, come quella che vuole lo zoom delle armi da fuoco legato ad un movimento del Wii Remote verso il televisore, funzionano più in teoria che nella pratica

*Red Steel*, come tutti i titoli della line-up di lancio, non prevede il supporto dell'online. Inoltre la modalità multiplayer è decisamente scarna sotto il profilo delle opzioni di gioco, anche se l'idea di fornire specifici obiettivi agli sfidanti per mezzo del microfono del Wii Remote è decisamente azzeccata

# RED STEEL

SISTEMA: WII VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: UBISOFT SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 5 SU 10

Fra i titoli third party sviluppati per accompagnare il lancio di Wii, *Red Steel* è senza dubbio uno dei più ambiziosi. Ubisoft non ha fatto passare sotto silenzio l'astronomico budget riservato alla realizzazione di uno sparatutto in prima persona che, almeno sulla carta, avrebbe dovuto dare uno scossone all'intero genere.

Per riuscire nell'impresa, gli sviluppatori hanno pensato di concentrarsi su due meccaniche di gioco ben distinte, entrambe legate ad un utilizzo combinato di Wii Remote e Nunchuk. Da una parte, quindi, ecco un canonico first person shooter, con il Wii Remote usato principalmente come sistema di puntamento. Dall'altra, invece, viene lasciato spazio a impegnativi duelli all'arma bianca, durante i quali i controller di Wii prendono la forma di una katana e di un tanto. In linea di massima, comunque, *Red Steel* riesce nel giro di pochi minuti a smontare la nuova filosofia ludica di Wii e di Nintendo, quella incentrata sulla semplicità d'utilizzo e sull'immediatezza. Soprattutto nel corso delle fasi di combattimento a distanza, l'impressione è quella di ritrovarsi alle prese con uno sparatutto in prima persona dal sistema di controllo disgraziatamente troppo complesso e, cosa assai più grave, piuttosto impreciso. In questo caso il problema non è legato all'hardware (*Twilight Princess* ne è la prova lampante), ma alla funzione di lock-on, che di fatto non ancora il mirino agli avversari, ma si limita ad indirizzare verso di loro l'inquadratura della telecamera.

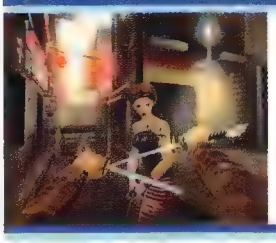
Sorprendentemente *Red Steel* è un gioco difficile. Spesso è richiesta una buona dose di concentrazione, soprattutto nel corso dei combattimenti corpo a corpo

Questo problema, fortunatamente, non intacca invece gli scontri corpo a corpo, nel corso dei quali Wii Remote e Nunchuk riescono a rendere genuinamente fresca e inedita una meccanica ludica altrimenti piuttosto polverosa. I combattimenti all'arma bianca sono solitamente quelli più importanti, sia all'inizio dell'avventura (quando finiscono per fare le veci di un tutorial mascherato), sia più avanti, quando vengono presentati veri e propri boss di fine livello, anche se sotto mentite spoglie. Attendere il momento più opportuno per sferrare un colpo con la propria katana è snervante e gratificante al tempo stesso.

Parare un fendente alzando di scatto il Nunchuk suona coma una cosa nuova, e come tale finisce per esaltare l'immaginazione. Esibirsi nelle mosse speciali (come quella battezzata 'Il Martello', con i due controller calati all'unisono, o la micidiale 'Il Piccolo Scorpione', che richiede un movimento a tenaglia delle braccia) vuol dire rendersi protagonisti di una recita, dove l'eleganza dei gesti è quasi più importante di quanto realmente accade sullo schermo. E questo è doppiamente significativo, visto che quello che accade sullo schermo è veramente poca cosa. I combattimenti corpo a corpo costituiscono solo una piccola parte del gioco, lasciando invece spazio a frenetici scambi di proiettili non molto coinvolgenti.

Anche a livello produttivo, nonostante gli sforzi economici di Ubisoft, *Red Steel* mostra il fianco a parecchie critiche. La colonna sonora, sebbene d'atmosfera, non sempre riesce ad accompagnare il ritmo dell'azione, mentre i dialoghi tra i protagonisti risultano più ridicoli che drammatici. E sotto il profilo grafico, nemmeno a dirlo, non è che ci sia molto da applaudire. Almeno non fino a quando, dopo ore di grigi corridoi e di spigolose ambientazioni, si arriva finalmente in Giappone, l'unica fase del gioco che lascia intravedere la possibilità di un seguito meno canonico e decisamente più ispirato.

## Sogno o son desto?



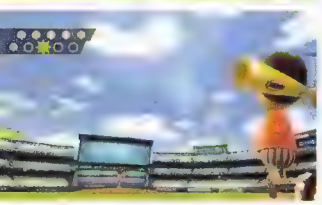
**Una volta arrivati in Giappone, *Red Steel* riesce finalmente a cambiare marcia e a presentare delle situazioni realmente inedite. La più impressionante è quella legata al combattimento contro Tetsuo, uno dei tanti boss della yakuza che bisognerà affrontare prima di Tokai, il vertice della piramide del crimine. Dopo aver combattuto Tetsuo in una sala di pachinko, ci si ritroverà in una sorta di dimensione parallela avvolta attorno all'immaginario dello sfidante. Tra conigli giganti, Power Ranger armati di lame affilate e stravaganti travestiti, non mancano i colpi di scena. Dopo ore e ore di scontri in ristoranti, sale riunioni e anonimi magazzini, una tale concentrazione di elementi fantastici e onirici non può che essere accolta a braccia aperte.**

# WII SPORTS

SISTEMA: WII VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 7 SU 10

## Sport e solitudine

**Viene difficile immaginare i giocatori poco inclini al multiplayer alle prese con *Wii Sports*. In effetti questo è un party game fatto e finito, che funziona soprattutto quando affrontato con gli amici (o i parenti, le amiche delle fidanzate...). Detto questo, resta il fatto che *Wii Sports* vanta comunque una manciata di diversivi per gli sportivi solitari. Si tratta più che altro di piccoli test camuffati da tutorial e minigiochi, utili non solo per affinare il proprio rovescio in Wii Tennis, ma anche per sondare la precisione del sensore di movimento del Wii Remote.**





Ci sono pochi dubbi sul fatto che Nintendo, al lancio di Wii, abbia bisogno di un gioco capace di spiegare la sua nuova macchina al grande pubblico. Quel gioco, come è stato chiaro fin dall'inizio, è *Wii Sports*, una piccola raccolta di eventi sportivi.

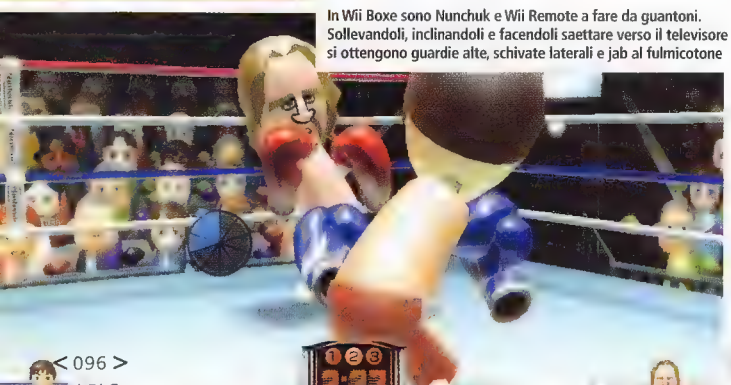
Fin dai primi minuti di gioco, *Wii Sports* pare una sorta di celebrazione delle potenzialità del Wii Remote. I punti di forza del nuovo sistema di controllo ideato da Nintendo si manifestano infatti nel giro di pochi istanti. Bastano i primi scambi a Wii Tennis per avere la certezza che Nintendo abbia tra le mani un sistema che, se sfruttato correttamente, può rivelarsi estremamente accessibile e genuinamente divertente.

Come accennato, sono i primi due colpi di Wii Remote portati verso la pallina di Wii Tennis quelli in grado di definire l'esperienza ludica di Wii. Il primo è destinato ad andare immancabilmente a vuoto, mentre il secondo non può far altro che risultare sorprendente. Impossibile non sorridere quando ci si rende conto che il feedback restituito dal tremito del Wii Remote (e dal gracchiante effetto sonoro esploso dal microfono), di fatto trasforma un semplice clone di *Pong* in un qualcosa di nuovo, di diverso. L'impossibilità di influenzare i movimenti dei tennisti sul campo da gioco può sembrare un limite, ma in realtà non è difficile cogliere il senso di questa scelta. Non lo è soprattutto nel corso di una sfida tra amici, quando i match si risolvono in dritti lungolinea, azzardati pallonetti e infidi rovesci. La precisione dei colpi, una volta accettati i limiti strutturali del gioco stesso, non può di fatto essere messa in discussione. La stessa sensazione si prova quando si tenta la carta di Wii Bowling, un'altra disciplina sportiva declinata all'utilizzo del Wii Remote. In questo caso il sistema di controllo si complica leggermente, chiedendo ai giocatori di agire sulla croce di controllo per settare l'angolo di tiro, ma ancora una volta la velocità del lancio e gli effetti impressi sulla palla sono legati a doppio filo all'uso del Wii Remote. Il rilassato ritmo dei match non può che fare la felicità di chi in un videogioco cerca non solo tensione e adrenalina, ma anche una piacevole occasione di svago.

Lo stesso discorso vale anche per Wii Golf, il più profondo degli esperimenti sportivi di *Wii Sports*. La precisione dei colpi, ancora una volta, è assolutamente in grado di soddisfare le esigenze dei videogiocatori, sia di quelli più navigati, sia dei meno esperti. Lo swing è legato ai movimenti del Wii Remote, che deve essere dondolato avanti e indietro per calibrare la potenza del tiro, anche una volta sul green. Queste tre discipline sportive sono senza dubbio spassose e interessanti, e di fatto oscurano Wii Baseball e Wii Boxe.

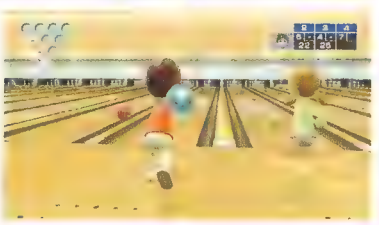
Wii Baseball è la dimostrazione pratica di quanto il Wii Remote, da solo, non possa reggere il peso di un gioco vero e proprio. In effetti non riesce nemmeno a rendere abbastanza interessante un giochino da poco, che richiede solo un buon tempismo e dei riflessi allenati. Wii Boxe è invece un pasticcio ludico capace di scatenare risate a volontà, ma non di intrattenere sul lungo periodo. La cristallina meccanica di gioco che caratterizza Wii Tennis e Wii Bowling in questo caso si perde quasi del tutto, lasciando spazio a incontri meccanici e poco dinamici.

*Wii Sports*, insomma, non è il perfetto biglietto da visita di Wii che ci si poteva attendere. Ma, in compenso, è senza dubbio una raccolta di giochi da festa veramente indispensabile. Indispensabile sia per capire come Nintendo vede il mondo dei videogiochi prossimo venturo, sia per provare con mano la rivoluzione tanto sbandierata da Iwata e compagni. Il suo posto, in bundle con Wii, è certamente quello più opportuno e quello più indicato.

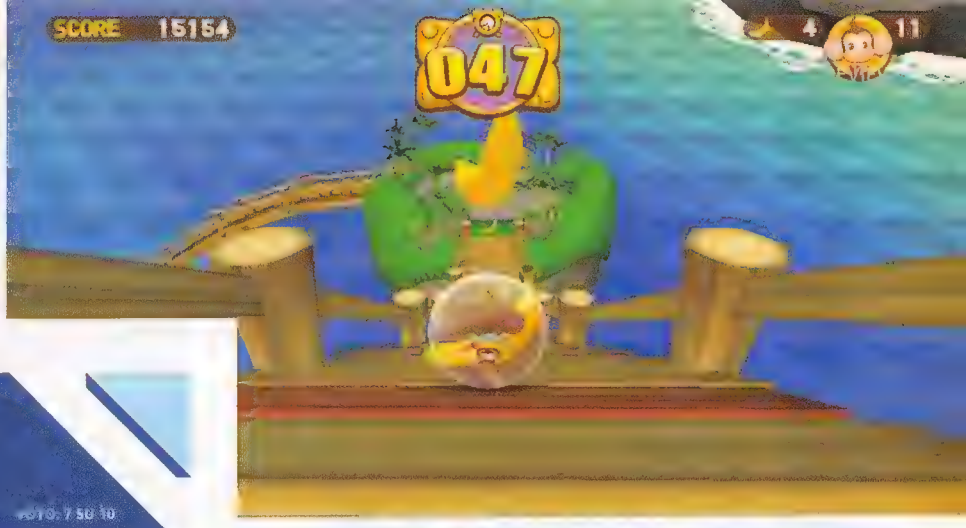


**In Wii Boxe sono Nunchuk e Wii Remote a fare da guantoni. Sollevandoli, inclinandoli e facendoli saettare verso il televisore si ottengono guardie alte, schivate laterali e jab al fulmicotone**

**In Wii Tennis ci si deve concentrare solo sulla propria racchetta. I movimenti dei tennisti, ovvero dei Mii creati con l'apposito editor a immagine e somiglianza dei giocatori, sono gestiti automaticamente dalla CPU. Questo può sembrare un limite, ma nel corso di un match tra amici è quasi impossibile rendersene conto**



**Wii Bowling, come Wii Tennis e Wii Golf, obbliga i giocatori a lasciare il divano e a sistemarsi in piedi davanti al televisore, posizione che mal si sposa con le abitudini sedentarie di gran parte dei videogiocatori**




# SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ

SISTEMA: WII VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: SEGA SVILUPPATORE: INTERNO
VOTO: 7 SU 10

Il level design è senza dubbio da applaudire, anche se non mancano alcuni passaggi a vuoto. Certi livelli, che presentano delle scalinate da risalire balzo dopo balzo, danno quasi le vertigini

Come già su DS, almeno all'inizio su Wii ci si troverà quasi sepolti da una valanga di minigiochi. Visto che la serie di *Super Monkey Ball* ha costruito la sua fortuna anche per mezzo di intriganti test d'abilità e di piccole sciocchezze travestite a festa, non può suonare come una sorpresa lo spropositato numero di giochini ammassati sopra alla modalità principale di questo *Banana Blitz*.

Quello che stupisce è che la cinquantina di esercizi ludici approntati da Sega per l'occasione sono, per la maggior parte, assai banali e ben poco divertenti. Tra salti con la corda, battaglie tra astronavi e gare di resistenza, insomma, ci sono veramente pochi motivi di svago. Le idee di base sono spesso scontate e limitate, mentre la loro realizzazione è confusionaria o poco appagante. Non mancano le eccezioni, ovviamente, come il classico Monkey Target (reinventato per sposare il Wii Remote) o una spassosa reinterpretazione tridimensionale di *Thrust*. In linea di massima, quindi, il buffet è molto ricco, ma tanto insipido. La prova su strada dei vari minigiochi, ovviamente in compagnia di amici e conoscenti, riesce comunque a fornire un mai troppo lodato diversivo quando ci si trova impantanati nella modalità di gioco principale. Modalità che, nemmeno a dirlo, di fatto costituisce il punto di forza di *Banana Blitz*.

In effetti, in Sega devono aver prestato parecchia attenzione allo sviluppo della sezione arcade di questo nuovo episodio della serie. Teoricamente il Wii Remote, impugnato con una mano sola come un normale telecomando, potrebbe sembrare uno strumento perfetto per inclinare i piani di gioco sui quali sono abbandonate le scimmie nelle loro biglie di vetro. In realtà, però, i movimenti del polso non possono competere con la precisione garantita da uno stick analogico. Proprio per questo motivo la struttura dei livelli di *Banana Blitz* è decisamente diversa rispetto a quella dei precedenti episodi, presentando una serie di stage assai più ampi, attraversati da cunicoli più larghi e da passaggi meno impervi. Meno impervi, però, in questo caso non vuol dire 'meno impegnativi'. In realtà i vari labirinti sospesi di *Banana Blitz* spiccano per complessità generale, legata sia alla presenza di avversari decisamente aggressivi, sia ai dislivelli strutturali che piegano e sollevano il piano di gioco. L'inedita possibilità di far compiere un balzo alle scimmie incapsulate (agendo sul tasto A del Wii Remote) ha di fatto rivoluzionato la meccanica di gioco della serie, portandola lontano dalla purezza dell'originale e spingendola invece tra le braccia di quei vecchi arcade a base di piattaforme che, ormai, è lecito dare quasi per estinti. A qualcuno *Banana Blitz* porterà alla memoria *Quedex* di Thalamus, piuttosto che *Rock'n Roll* di Rainbow Arts. E questo è un bene.

La purezza dell'idea di gioco originale è ulteriormente inquinata dagli scontri con i boss di fine livello, tutti magnificamente presentati sotto il profilo grafico e, ovviamente, tutti protagonisti di battaglie capaci di mettere alla prova l'affinità dei giocatori con il Wii Remote. In soccorso dei meno esperti arriva però la possibilità di scegliere in quale ordine affrontare gli stage, così da evitare i colli di bottiglia che avevano caratterizzato la prima uscita su GameCube (proprio ai tempi del lancio, tra l'altro).

Come già nelle edizioni precedenti, anche questo episodio di *Monkey Ball* alla fin fine è un vero e proprio test di destrezza e manualità. Un test duro, difficile e impegnativo, nonostante la rivoluzione che ha interessato la progettazione dei labirinti. Ed è proprio questo l'elemento caratterizzante di *Monkey Ball*. Non certo le scimmie, le palle o le banane.

Sotto il profilo grafico, *Banana Blitz* è un gioco parecchio curato. Non vi sono motivi di stupore, ma la caratterizzazione dei primati è encomiabile, così come la pulizia dell'immagine e la palette di colori utilizzata per dipingere su schermo scenari e ambientazioni

## Scimmie in gabbia

**Oltre alle quattro scimmie 'storiche' scappate dalla fantasia di Nagoshi in tempi non sospetti, su Wii fanno il loro debutto altri due protagonisti, ovvero uno scienziato matto (The Doctor) e il combattivo YanYan. Entrambi sono personaggi decisamente riusciti, capaci di aggiungere spessore alla modalità principale di *Banana Blitz*. In effetti, mai come in questo episodio i primati incapsulati sono stati tanto differenziati: alcuno sono più agili, altri più adatti ai combattimenti, altri ancora possono compiere balzi più lunghi. La possibilità di cambiare la scimmia dalla schermata di selezione dei livelli consente di imparare in fretta le caratteristiche dei vari eroi, così da decidere quale utilizzare per avere più chance di risolvere un determinato livello.**

# SCARFACE

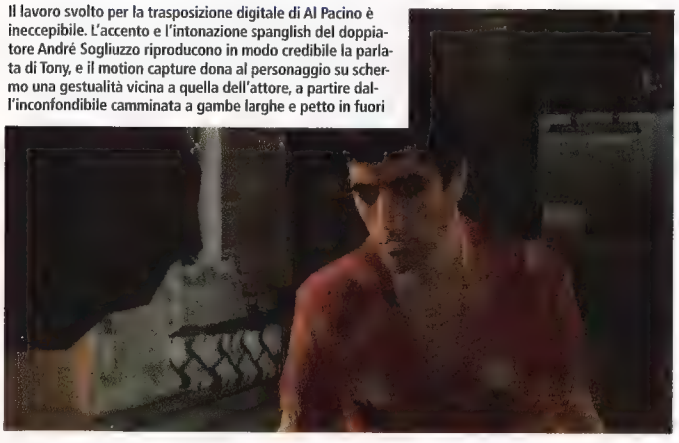
SISTEMA: PC, PS2 (VERSIONE TESTATA), XBOX VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: VIVENDI SVILUPPATORE: RADICAL ENTERTAINMENT VOTO: 6,5/10

## Alta tensione

**Le contrattazioni vengono gestite attivamente tramite un semplice minigame in cui riempire una barra fino al punto indicato. In caso di successo, è possibile ottenere tassi vantaggiosi nel riciclaggio di denaro sporco, o portarsi a casa grosse partite di stupefacenti a prezzi stracciati. Lo stesso sistema entra in scena nei rapporti con la polizia. Dopo piccole infrazioni si può scegliere se sfuggire alle volanti o affrontarle verbalmente, intimorendo l'agente. Tuttavia le parole non bastano per ripulirsi da crimini violenti o reiterati (in questo caso l'indicatore di criminalità posto attorno alla minimappa passa dal bianco al rosso), e non resta che seminare la polizia entro un tempo limite, al termine del quale si verrà braccati fino alla morte. Letteralmente.**

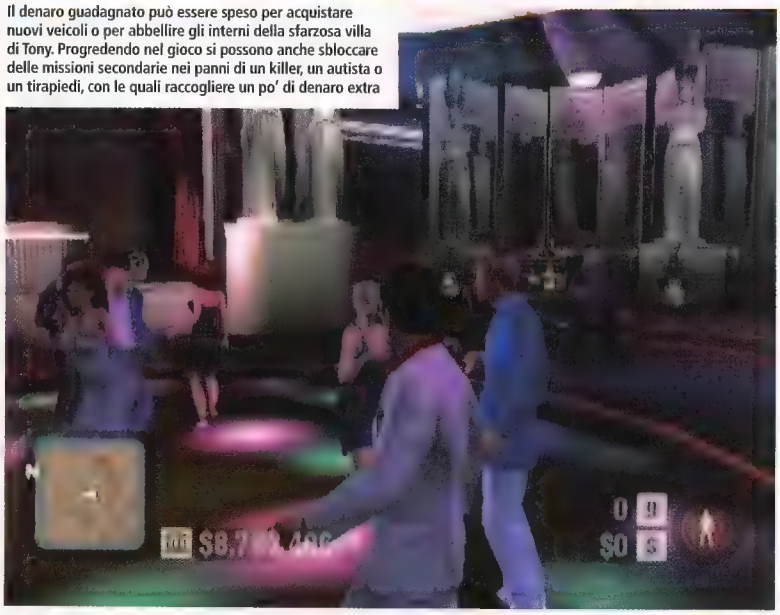
Pochi film vantano una struttura intimamente videoludica come 'Scarface'. Antonio Montana, un emigrato cubano giunto a Miami per succhiare fino al midollo l'american dream, è un personaggio da action game ante litteram. Il suo unico scopo è quello di affermarsi sul mondo circostante con ogni mezzo, di abbattere ogni ostacolo con il coraggio e la prevaricazione. Ma la sua ascesa è tanto repentina quanto inevitabile la sua caduta. Ed è qui che subentra il tie-in, che immagina un finale alternativo in cui l'antieroe sopravvive e, di nuovo solo e senza alcun mezzo, decide di riprendere la scalata al vertice della gerarchia criminale.

In cabina di regia siede questa volta Radical Entertainment, che si è costruita una certa credibilità nel campo dei titoli su licenza e in quello dei giochi d'azione free roaming grazie a *The Simpsons: Hit & Run* e *The Hulk: Ultimate Destruction*. E il mestiere accumulato dal team in questi anni traspare chiaramente in *Scarface*. La struttura di gioco non si limita ad inanellare inseguimenti e sparatorie, ma punta a ricreare in forma interattiva la conquista e la gestione di un impero del narcotraffico. Tony inizia la sua seconda vita riallacciando rapporti con gli informatori e i piccoli spacciatori, per poi espandere il proprio giro di affari acquistando dei negozi di facciata e sottraendo alle bande rivali depositi da usare come nodi di smistamento per far confluire nelle strade fiumi e fiumi di neve. Ogni aspetto di questa filiera è meticolosamente riprodotto e affidato al controllo del giocatore, che deve prima rintracciare i fornitori, quindi trattare sul prezzo (vedi box), portare la merce al magazzino e da qui ridistribuirla ai propri negozi. I soldi guadagnati serviranno per acquistare nuovi nodi dello spaccio in tutti i quartieri di Miami, giungendo così al controllo totale del territorio.



**Il lavoro svolto per la trasposizione digitale di Al Pacino è ineccepibile. L'accento e l'intonazione spanglish del doppiatore André Sogliuzzo riproducono in modo credibile la parlata di Tony, e il motion capture dona al personaggio su schermo una gestualità vicina a quella dell'attore, a partire dall'inconfondibile camminata a gambe larghe e petto in fuori**

**Il denaro guadagnato può essere speso per acquistare nuovi veicoli o per abbellire gli interni della sfarzosa villa di Tony. Progredendo nel gioco si possono anche sbloccare delle missioni secondarie nei panni di un killer, un autista o un tirapiedi, con le quali raccogliere un po' di denaro extra**



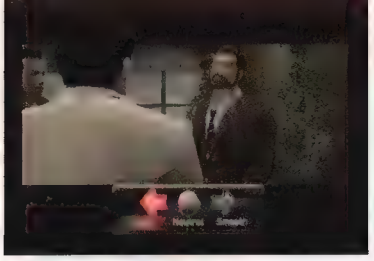
**Il sistema di puntamento permette di agganciare gli obiettivi per poi mirare liberamente alle diverse zone del corpo con lo stick destro. Colpendo determinate parti anatomiche, o usando la mira completamente manuale, si guadagnano punti extra per il riempimento della barra Rage, che una volta giunta al massimo innesca alcuni secondi di invincibilità con visuale in prima persona**

Altrettanta cura è stata riposta nell'eliminazione dei difetti più antipatici propri di questo genere videoludico. Tramite il menu di gioco è possibile farsi recapitare un'imbarcazione o una vettura contenente il proprio arsenale nel giro di pochi secondi, ovunque ci si trovi. Inoltre, i servizi limousine e idrovolante, anch'essi accessibili via menu, fungono da scorciatoia verso i punti nevralgici della città e delle isole circostanti. Il gioco è ricco di piccoli accorgimenti di questo tipo (per esempio la possibilità di ricominciare istantaneamente una missione fallita), grazie ai quali riesce a scavalcare elegantemente i più grossi difetti che attanagliano il genere fin dagli albori, e a cui nessuno, ad eccezione forse di *Just Cause* e *Saints Row*, aveva posto rimedio con un simile ventaglio di soluzioni.

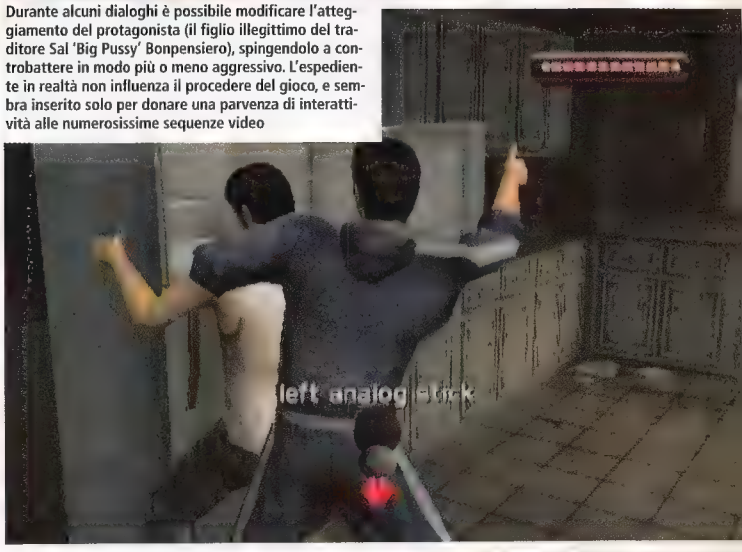
Dove Radical non è riuscita a fare il salto di qualità è nell'armonizzare tutti questi elementi all'interno di un gioco capace effettivamente di divertire. L'aspetto narco-amministrativo finisce per schiavizzare il giocatore, costringendolo nei panni di un ragioniere-fattorino continuamente impegnato a spostare carichi da una parte all'altra della città. L'andirivieni è spezzettato da brevi missioni in cui abbattere qualche banda rivale, per poi ripartire nella fredda routine fatta di acquisti di ristoranti, ricerca dello spacciatore e consegna del carico. E di certo la vacuità della trama non aiuta a perseverare.

Il paradosso di *Scarface* è quello di essere un gioco che trasuda competenza sotto molti aspetti, ma incapace di aggiungere alla sua peculiare struttura quel briciolo di varietà e di azione in più per far sì che funzioni davvero. Il dettaglio grafico è notevole in rapporto alle potenzialità delle console su cui gira, il sistema di puntamento è preciso e la gestione dell'impero economico meticolosa e originale. Ma non è un'idea abbastanza forte da reggere da sola il peso di un gioco che per il resto è composto da missioni prive di mordente. E dopo l'ennesima, interminabile traversata in compagnia di qualche chilo di droga, anche il più accanito amante del film alzerà bandiera bianca.

Gli estimatori del serial riconosceranno diverse location storiche, come il ristorante Vesuvio o lo squallido strip bar Bada Bing, vero e proprio quartier generale della famiglia. Gli extra contengono alcuni brevissimi spezzoni delle sessioni di doppiaggio effettuate dagli attori, oltre ad un minigioco di poker



Durante alcuni dialoghi è possibile modificare l'atteggiamento del protagonista (il figlio illegittimo del traditore Sal 'Big Pussy' Bonpensiero), spingendolo a controbattere in modo più o meno aggressivo. L'espediente in realtà non influenza il procedere del gioco, e sembra inserito solo per donare una parvenza di interattività alle numerosissime sequenze video




# THE SOPRANOS: ROAD TO RESPECT

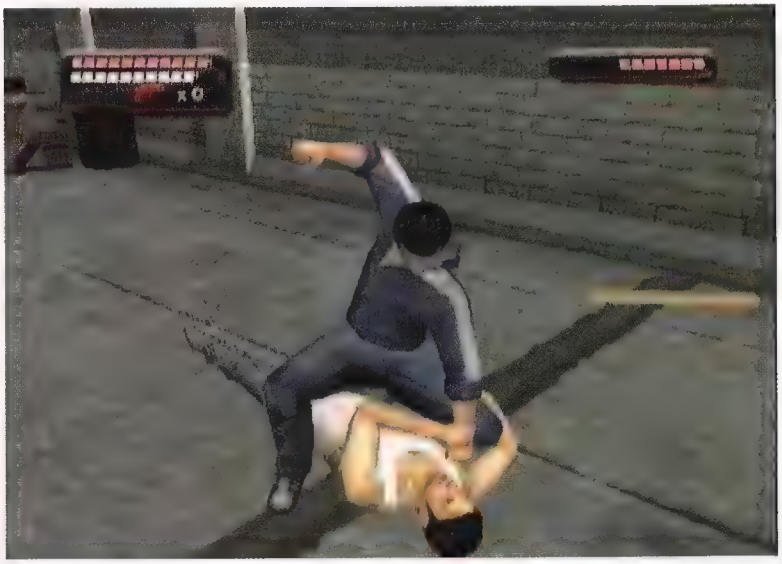
SISTEMA: PS2 VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: THQ SVILUPPATORE: 7 STUDIOS VOTO: 4 SU 10

Dopo aver ricevuto l'incarico di realizzare un videogioco ispirato al serial 'I Soprano', la prima difficoltà di 7 Studios sarà sicuramente stata decidere all'interno di quale genere videoludico riversare le vicende di Tony Soprano e del suo clan criminale. La serie creata da David Chase nel 1999, giunta alla sesta stagione negli Stati Uniti e alla quinta in Italia, offre uno spaccato di una famiglia camorrista operante nel moderno New Jersey. A differenza di altre produzioni di genere, in questo caso l'azione e l'epica criminale passano in secondo piano, lasciando spazio all'attenta analisi della psicologia dei personaggi e alla messa in scena dei problemi personali oltre che professionali dei gangster protagonisti. D'altra parte Tony è il primo mafioso televisivo che ricorre all'aiuto di una psicologa per combattere problemi di stress. Un simile scenario mal si sposa con i ritmi e le dinamiche del videogioco, dove il conflitto interiore lascia spazio a quello esteriore, fisico.

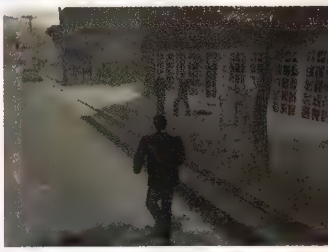
La soluzione adottata è tanto banale quanto infelice. *The Sopranos* è un gioco d'azione in cui si menano molto le mani e si spara pochissimo (non a caso la mira è completamente automatica), ma in cui a tenere banco è soprattutto la parola. Potendo contare sul doppiaggio delle star del serial, si è deciso di imbottire l'avventura di una valanga di filmati e dialoghi non interattivi. Non si riesce a fare due passi senza incappare nell'intrusione delle bande nere che accompagnano le cut scene. *The Sopranos* affoga gli anni di progressi fatti nel campo delle produzioni su licenza in un guazzabuglio di filmati sicuramente ben recitati, ma imperniati su dialoghi scadenti e sviliti da approssimative riproduzioni tridimensionali degli attori originali.

Nei momenti di respiro concessi dalla narrazione emerge un timido accenno di interattività. *The Sopranos* dovrebbe e vorrebbe essere un picchiaduro a scorrimento. Va riconosciuto al sistema di combattimento il merito di cercare una certa profondità, proponendo combo, prese e mosse speciali, ma ogni sforzo in questo senso si infrange contro la pessima risposta dei comandi e una rilevazione delle collisioni a dir poco 'creativa'. Qui inizia e finisce la descrizione del gameplay pianificato da 7 Studios. Tra un combattimento e l'altro ci si ritrova a girovagare per scenari angusti e spogli alla ricerca del prossimo interlocutore, in una spirale di pugni, sangue e loquacità che sprofonda e scivola via per pochissime ore, dopo le quali i titoli di coda salvano il giocatore come il gong un pugile ormai tramortito.

*Road to Respect* ambisce a ripetere la rodata formula di produzioni come *24: The Game*, in cui un'onesta componente ludica viene elevata a potenza da un costrutto narrativo degno della serie originaria. Tuttavia il progetto di 7 Studios naufraga su entrambi i fronti. La sceneggiatura, ambientata tra la quinta e la sesta serie, è confusa e semplicistica, e le sezioni interattive talmente mediocri da non riuscire a tener vivo l'interesse fra uno snodo narrativo e l'altro. Ogni aspetto realizzativo, dal gameplay alla componente tecnica, denota un'evidente approssimazione. Ed è un peccato, perché un buon prodotto, al di là dei meriti intrinseci, avrebbe potuto destare la curiosità del pubblico italiano verso una serie eccellente ma da noi ancora poco conosciuta. Parafrasando un celeberrimo mafioso cinematografico, l'offerta di THQ è una di quelle che si può tranquillamente rifiutare.



In una recente intervista, l'autore della serie David Chase ha avuto parole durissime per il tie-in, affermando che il videogioco è un medium inadatto ad esprimere la complessità della sua opera. Lo stesso Chase ha imposto agli sceneggiatori di ridurre al minimo i legami tra la storia di *Road to Respect* e quella del serial TV



La versione 360, annunciata assieme a quella PS2 nel corso dell'ultimo E3, è stata cancellata lo scorso luglio. Per ammissione di THQ stessa, la motivazione risiede nell'eccessiva somiglianza a livello tecnico della versione next-gen con quella per l'anziano hardware Sony

## Lo schioccianoci

Il fulcro del gioco è rappresentato da insipidi scontri a mani nude, parzialmente ravvivati da alcune cruente mosse speciali. Una volta fiaccate le resistenze dell'avversario, è possibile finirlo con selvagge strizzate dei genitali o sbattendo ripetutamente il cranio del malcapitato contro il mobilio della stanza. Progredendo nel gioco, il ventaglio di 'fatality' si allarga progressivamente, al pari della loro efficacia. La mancanza di un sistema di agganciamento degli avversari, la telecamera per nulla puntuale e il percepibile ritardo nella risposta ai comandi, tuttavia, eclissano le velleità del sistema di combattimento. E nonostante il bassissimo livello di difficoltà, non è raro provare comunque frustrazione per la casualità di quanto avviene su schermo.

# PRO EVOLUTION SOCCER 6

SISTEMA: 360 (VERSIONE TESTATA), PC, PS2, PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: KONAMI SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 7 SU 10

## Lo scudetto a PS2

**Quello che rende ancora più difficile accettare a braccia aperte *Pro Evolution Soccer 6* su Xbox 360 è il confronto diretto con la versione per PS2, più ricca e completa sotto tutti i punti di vista. Incredibilmente, infatti, su PS2 i minigiochi d'allenamento, gli editor e i Punti PES non sono stati dimenticati. E la modalità online supporta fino a otto giocatori, non solo due. Come ovvio, sotto il peso della veste grafica di *Pro Evolution Soccer 6*, PlayStation2 inizia a cigolare, ma a conti fatti questa resta la versione da acquistare per un altro anno di grande calcio elettronico.**

Dopo anni e anni di edizioni stagionali, dopo anni e anni di ritocchi e di ripensamenti, dopo anni e anni di compromessi e di sogni orbitanti attorno a infiniti match online, praticamente ogni videogiocatore appassionato di calcio covava in cuor suo la speranza di una versione per Xbox 360 di *Pro Evolution Soccer* praticamente perfetta. Una versione da giocare fino alla nausea, senza mai un imbarazzo, senza mai un rimpianto. E invece, a sorpresa, l'esordio della serie di *Pro Evolution Soccer* sulla nuova ammiraglia di casa Microsoft è uno di quelli un po' dimessi.

Lo si capisce fin dalla schermata d'apertura che in Konami devono aver giocato al risparmio, tenendosi nel taschino quasi tutte le carte next-gen che si sperava invece di veder calate sul tavolo griffato Microsoft. Senza una spiegazione ben precisa, la schermata principale delle opzioni appare scheletrica. In Konami hanno pensato bene di eliminare, chissà mai per quale motivo, anche il sistema di valutazione e di gratificazione basato sui Punti PES (quelli che in passato servivano ad acquistare simpatiche stupidaggini nel PES Shop). E ancora, anche la sezione di pratica e di allenamento è stata ridimensionata, senza più minigiochi e esercizi balistici con i quali trastullarsi prima di un torneo particolarmente significativo. E nemmeno andando a curiosare tra le opzioni online vi sono molti motivi di gaudio e tripudio: niente campionati appoggiati alla rete, niente Master League Online. Una volta su Xbox Live trovano spazio solo i canonici match uno contro uno, che funzionavano pure una generazione hardware fa.

**La telecronaca in italiano, caotica e spezzettata, continua ad intrattenere per tutti i motivi sbagliati**

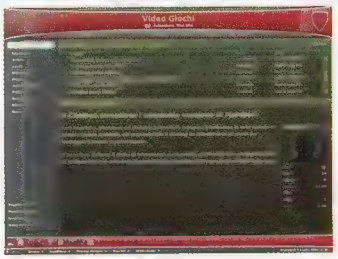
In effetti, se si considera l'appeal di un gioco del genere, capace di incuriosire i tifosi e gli sportivi oltre che i videogiocatori navigati, viene ancora più difficile comprendere le scelte operate da Konami per quanto riguarda la sezione di allenamento. Quella di *Pro Evolution Soccer* rimane una serie complessa da giocare, difficile da addomesticare e mal congegnata soprattutto per quanto riguarda le schermate gestionali, da sempre confuse e fumose e infarcite di abbreviazioni incomprensibili ai giocatori occasionali. Su Xbox 360, tra l'altro, sono sparite anche le scorciatoie utili ad impostare velocemente le tattiche. Chi ha passato una vita a giocare a *FIFA* corre il rischio di capirci poco o nulla, e questo non è un bene.

Una volta in campo, inoltre, le cose non vanno tanto meglio. Il dettaglio grafico su di un televisore HD, in alcuni casi, rende ancora più grezzi i modelli poligonali, che nelle inquadrature ravvicinate mettono quasi tristezza. Fortunatamente, però, dopo il calcio d'avvio tutti questi problemi vanno a finire sullo sfondo: controller alla mano, *Pro Evolution Soccer 6* resta una gran simulazione calcistica. Una simulazione profonda, esaltante e parecchio tattica. Nelle fasi di costruzione di gioco, in particolare, sembra quasi di riconoscere un rinnovato barlume di vivacità tattica negli spostamenti dei calciatori, mai come in questa edizione pronti a salire per far scattare la trappola del fuorigioco e mai così entusiasti nel lanciarsi in sovrapposizioni sulla fascia.

Insomma, *Pro Evolution Soccer 6* resta la miglior simulazione calcistica sul mercato, anche nella sua edizione per Xbox 360, ma rimane un gioco tanto grezzo, tanto povero e tanto abbozzato. Nonostante anni e anni di edizioni stagionali, di ritocchi e di compromessi.

**I modelli poligonali, per quanto ben animati, risultano spesso brutti e grezzi. Sono soprattutto i volti a mettere i brividi: Capcom, per il design dei nemici del prossimo *Resident Evil*, potrebbe tranquillamente partire dal modello di Adriano**

Pur potendo vantare una notevole flessibilità e una completezza fuori dal comune, l'editor deputato alla gestione degli schemi e delle tattiche è semplicissimo da utilizzare e beneficia di un'interfaccia utente assai ben congegnata



Molto del tempo passato in ufficio viene speso leggendo la posta, grazie alla quale è possibile seguire gli avvenimenti calcistici di tutto il mondo e tastare il polso della stampa, della dirigenza e degli atleti

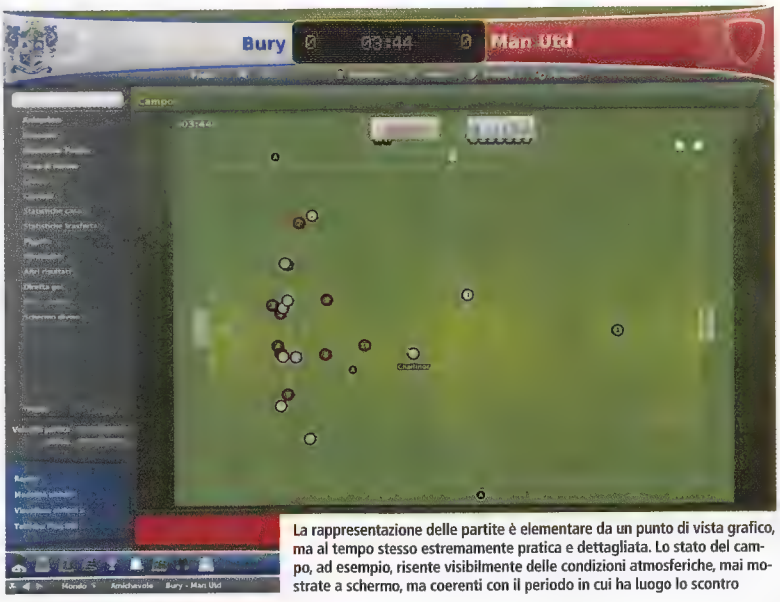
# FOOTBALL MANAGER 2007

SISTEMA: PC, PSP (VERSIONI TESTATE), 360, MAC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: SEGA SVILUPPATORE: SPORTS INTERACTIVE VOTO: 8 SU 10

Vi piacciono le sfide? Benissimo. Accomodatevi, allora, sulla panchina di un allenatore di una squadra di calcio. Magari una squadra in difficoltà economiche, reduce da un passato glorioso, ma non più in grado di mantenere tutte le proprie stelle in pantaloncini. E costretta, nonostante i problemi, a ben figurare in campionato, in virtù del blasone precedentemente conquistato. In una situazione del genere, molto probabilmente, vi trovereste innanzitutto costretti ad agire oculatamente sul mercato, ovviamente prima dell'inizio della nuova stagione, infilando tra una cessione e un acquisto qualche amichevole, tanto per ingraziarvi i compagni d'affari. Dovreste poi fare i conti con i pronostici della stampa, tentando di rispettarli ad ogni costo, pena una pioggia di reazioni negative con conseguente rischio di licenziamento. Prima di ogni partita potreste decidere di rilasciare dichiarazioni relative all'avversario da affrontare, mostrandovi spavaldi o fingendovi timorosi, magari al fine di indurre l'allenatore nemico (perché il calcio, in fondo, è anche una guerra di nervi) a sottovalutarvi clamorosamente. E, sempre restando in tema di dichiarazioni, ne fareste sicuramente qualcuna in merito alle prestazioni dei vostri giocatori, senza lesinare peraltro in lodi sperticate nei riguardi degli atleti che vi piacerebbe attirare nel vostro gruppo. Il tutto, ovviamente, tenendo debitamente in conto le relative, immancabili reazioni dei personaggi chiamati in causa.

E ancora: perché non dovreste associarvi ad un club minore, presso il quale far maturare le giovani promesse? E perché mai non dovreste tenere d'occhio la vostra sezione primavera? I suoi talenti migliori potrebbero tornarvi utili per un breve passaggio in prima squadra, magari in quei momenti in cui gli infortunati e gli squalificati sono davvero troppi per poter essere rimpiazzati efficacemente dai panchinari. Nel frattempo, proprio per evitare problemi di questo tipo, potreste mandare in giro per il mondo i vostri osservatori, dando loro compiti ben precisi riguardo alle aree geografiche da setacciare in cerca di giocatori con le caratteristiche di cui avete bisogno. Preferite il lavoro d'ufficio? Tra rinnovi dei contratti, gestione delle clausole, dei premi partita e di chissà quali altre richieste avrete l'imbarazzo della scelta. Per non parlare, poi, della stesura dei programmi d'allenamento e degli scontri con la dirigenza, come quelli finalizzati all'ottenimento di risorse monetarie atte a soddisfare le pretese dei campioni presenti in squadra, sempre pronti a cambiar bandiera a fronte di stipendi troppo bassi. E, dulcis in fundo, in caso di estromissione dal club, dovreste cercare un nuovo impiego, frugando tra le offerte disponibili e preparandovi a ripartire da capo. Sempre che non preferiate ritirarvi definitivamente...

Una sfida accattivante, giusto? Ebbene, *Football Manager 2007* è tutto questo, e molto di più. Soffre di un po' di confusione, di tempi morti talvolta considerevoli, di una manciata di bug e ingenuità di troppo e di occasionali perdite di realismo, ma è in grado di farsi perdonare con una completezza esemplare e con l'impagabile brivido di un testa a testa per la promozione all'ultima giornata di campionato, o di una rimonta dalle retrovie della classifica, o dell'insperata conquista di un posto al sole nelle coppe. È un ottimo titolo, in breve, caratterizzato comunque da un certo margine per possibili migliorie future. Un margine che, **Videogiochi** ne è certa, Sports Interactive non mancherà di sfruttare a dovere.




La rappresentazione delle partite è elementare da un punto di vista grafico, ma al tempo stesso estremamente pratica e dettagliata. Lo stato del campo, ad esempio, risente visibilmente delle condizioni atmosferiche, mai mostrate a schermo, ma coerenti con il periodo in cui ha luogo lo scontro

## L'allenatore in tasca...

Sebbene non possa reggere il confronto con la mastodontica complessità delle versioni PC, Macintosh e Xbox 360, *Football Manager Handheld 2007* per PSP costituisce comunque una discreta approssimazione dell'edizione originale. I tempi di elaborazione e di caricamento, infatti, sono tutto sommato accettabili, dal momento che si tratta di un gioco manageriale, mentre la veste grafica e l'interfaccia utente sono state adattate perfettamente allo schermo e ai controlli di PSP. Le caratteristiche mancanti nell'edizione portatile (come la rappresentazione visiva delle partite), inoltre, sono compensate dalla presenza di una modalità multiplayer WiFi Ah Hoc, tutt'altro che fondamentale, ma pur sempre gradita.

# TONY HAWK'S PROJECT 8

SISTEMA: 360 (VERSIONE TESTATA), PS2, PS3 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: ACTIVISION SVILUPPATORE: NEVERSOFT VOTO: 8 SU 10

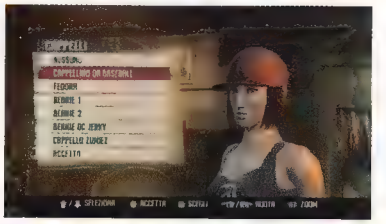
## Havoc e confusione

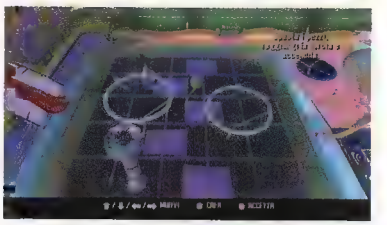
**Sta scritto dappertutto che i giochi next-gen debbano disporre di una 'fisica realistica' ed è palese che molti sviluppatori si ingegnino pur di poter stampigliare sul retro della confezione del gioco la dicitura in questione per impressionare i potenziali acquirenti. In *Project 8*, l'Havoc entra in funzione solo nel caso di cadute eccessivamente rovinose, ma la sua implementazione è resa iperbolica dalla gravità pseudo-lunare imposta dallo spettacolare stile arcade del gioco. Alcuni obiettivi richiedono inoltre di cadere deliberatamente, per esempio per fare degli strike umani tra birilli giganti alla *Flatout*. Ma in un gioco dove il controllo è tutto, questi momenti anarchici (e poco curati) stonano terribilmente.**

Fa sorridere che in occasione dell'E3 2005 J Allard portasse, come esempio delle potenzialità di Xbox 360, un immaginario *Tony Hawk's Pro Skater* del futuro: nei vaticini di Allard tutta la famiglia si sarebbe stretta attorno al gioco, ciascun membro attratto da un diverso aspetto. Il figlioletto che gioca, il padre che organizza tornei su Live con sponsor e premi, la sorella che disegna magliette virtuali per gli skater e le vende su Marketplace, il fratello laureando in architettura che inventa skate park e ci fa su un gruzzolo. Provaci ancora, J: *Tony Hawk's Project 8* non è certo il titolo pensato per allargare la già elefantiaca audience della serie, e delle opzioni profetizzate non v'è nemmeno l'ombra, anzi, il parco opzioni è più ristretto del solito (come capita a fin troppi titoli next-gen, *PES6* anyone?). *Project 8* è invece pensato per mandare in visibilio i fan della skate culture, del buon level design, dei videogame che sanno abbinare dinamismo arcade e profondità. E dei platform game, perché non va dimenticato che al cuore della serie Neversoft c'è una delle più geniali evoluzioni mai apportata a questo genere, tra grind, salti smisurati, aree segrete e apparentemente irraggiungibili. Ultimo ma non meno importante il fattore coolness: Tony ha sdoganato il platformismo anche tra i giovanotti più trendy, che aborrono idraulici, cavalieri e blob arancioni.

Questo rappresentava il brand *Tony Hawk's*, questo torna ora a rappresentare con *Project 8*, dopo un terzetto di episodi un po' fiacchi (che han pur sempre venduto a pacchi). La nuova città è sì free roaming, ma le dieci aree, pur contigue e ben collegate da caricamenti in streaming, godono ciascuna di una precisa identità. Delle ringhiere, dei cornicioni, delle rampe onnipresenti non si butta via niente, e ogni anfratto ha un suo perché quando si tratta di esaltare lo skater che segretamente ognuno cela in fondo al cuore. I topoi classici della serie (la scuola, la fabbrica, il quartiere residenziale...), vengono qui reinventati e reinterpretati magistralmente, ed è stupendo che la loro esplorazione sia incentrata quasi totalmente sullo skate, lasciando da parte fronzoli e digressioni introdotti nei precedenti capitoli e qui saggiamente cassati, a partire da veicoli e mountain bike. Dei segni fatti coi gessetti per terra o sui muri indicano e consigliano sfide e traiettorie a non finire, incoraggiando il giocatore a intuire e dominare la gigantesca e invisibile rete di possibilità motorie e acrobatiche approntata dai designer. La modalità Carriera offre missioni a volontà, ciascuna strutturata su tre livelli di difficoltà immediatamente accessibili: potete accontentarvi di uscire vincitori a livello Amateur, compiere le acrobazie addizionali che garantiranno quello Pro o lanciarvi nel perfezionismo suicida di quello Super, ottimo per chi è sconfortato dalla difficoltà risibile di troppi giochi moderni.

**L'editor dei personaggi si basa su cinque tipi di skater predefiniti (punk, surfista, ragazzino, casual, ragazza) da accessoriare poi con una decente dose di vestiti, tavole e gadget**

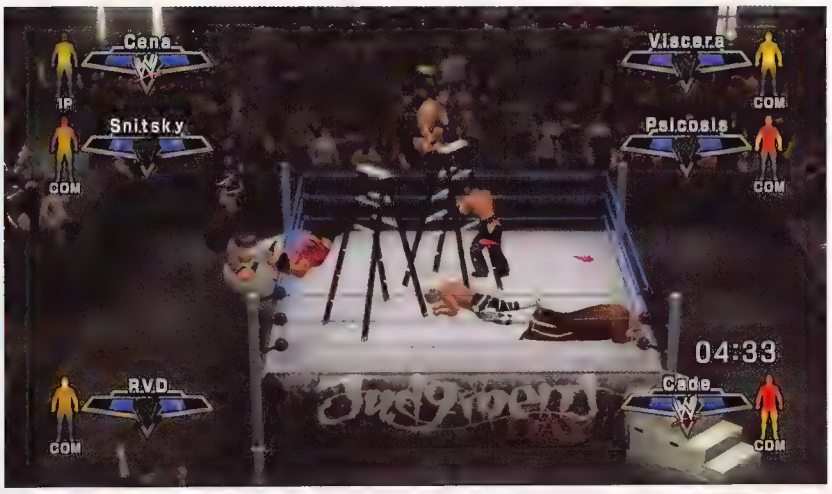




**Nessun editor di livelli, tantomeno condivisibili online. Tuttavia, in modalità Carriera, è possibile sistemare rampe e grind aggiuntivi, costruendo strutture dal vago retrogusto di *The Incredible Machine* in salsa skate**

Il tutto senza doversi imbarcare in tre Carriere differenti, ma 'limando' i propri record su ogni missione tramite ore e ore di tentativi ed errori. Training necessario, considerato che sulle solide modalità multiplayer Live solo i campioni sopravvivono.

In definitiva, non merita crucciarsi troppo sul coefficiente 'innovazione': *Project 8* è divertimento videoludico consistente, e gli si perdona addirittura qualche scattosità di troppo nel frame rate, incrollabile nei suoi predecessori. Ma tant'è: quando lo spasso old-skool si fa next-gen, c'è solo da inforcare lo skate.




# WWE SMACKDOWN VS RAW 2007

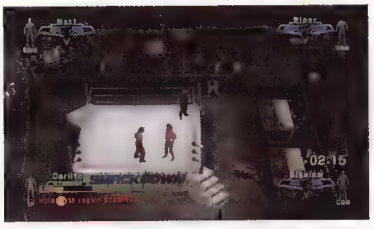
SISTEMA: 360 (VERSIONE TESTATA), PS2, PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: THQ SVILUPPATORE: YUKE'S VOTO: 8 SU 10

È sufficiente dare un'occhiata alle foto in questa pagina per capire la direzione intrapresa da Yuke's nel realizzare l'edizione 2007 della multimilionaria serie THQ. Lungi dallo stravolgere una formula che ha sempre dato i propri frutti, il team nipponico pare aver dedicato gran parte dei propri sforzi alla realizzazione di un comparto grafico all'altezza di 360. I modelli dei lottatori sono plastici, esplosivi, persino grondanti sudore durante le fasi più avanzate del match. Un lavoro che trova supporto nelle numerosissime animazioni ricreate da Yuke's (con mosse che tutti i fan della disciplina individueranno all'istante come nel caso della 6-1-9 di Rey Mysterio o il 'you can't see me' di John Cena), oltre che nell'efficace espressività dei volti, pronti a mutare a seconda dell'esito dell'incontro. Menzione doverosa anche per il pubblico, più realistico e pulsante che mai: in quest'edizione la folla è diventata in qualche modo interattiva, dato che è possibile lanciare l'avversario tra gli spettatori (anche se per il momento non è ancora possibile combattere tra il pubblico) e recuperare da questi qualche oggetto.

Di fronte a tanta beltà poligonale, ciò che stride come un diamante sulla superficie di un HDTV è il sistema di gestione dei contatti. Lo si nota soprattutto nelle prese, quando gli arti si compenetrano o restano perennemente a una ridotta (ma fastidiosa) distanza, a testimonianza di un problema che sembra affliggere gran parte dei titoli next-gen di prima generazione.

Come già accennato, nessuna rivoluzione in ambito gameplay: come da tradizione occorrono tempismo, pazienza e una perfetta conoscenza del sistema di controllo, che permette di gestire una montagna di prese e di colpi che variano a seconda del punto in cui si porta l'attacco. Il controllo di tutte le operazioni è affidato in larga parte allo stick di destra: grazie a due movimenti consecutivi in una delle quattro direzioni principali, si possono attivare fino a 16 tipi di attacco (che raddoppiano premendo contemporaneamente un dorsale, tasto che seleziona le prese di potenza), generando prese alle braccia, alla testa, alle gambe e al corpo. A volte sono chiavi di sottomissione (con cui mettere in sofferenza le articolazioni), a volte proiezioni, a volte attacchi dolorosi in grado di affievolire il corpo dell'avversario. A ciascuno di essi si può reagire premendo al momento giusto uno dei due grilletti, ed è fondamentale imparare a farlo sin dalle prime partite, dato che in caso contrario si può restare in balia del rivale per lunghi e frustranti minuti. Mosse e contromosse: il wrestling di Yuke's è sempre stato in buona parte questo.

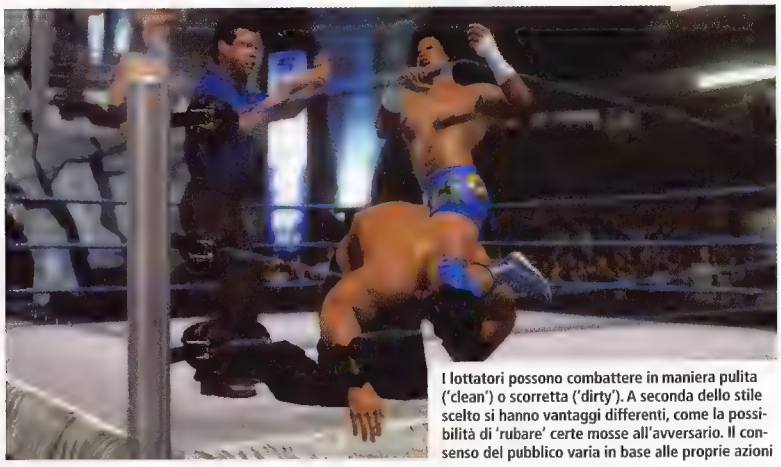
Ma dove *WWE Smackdown vs Raw 2007* potrebbe essere motivo d'acquisto anche per chi possiede un'edizione precedente, è soprattutto nei numerosi tipi d'incontro possibili, come la caotica Royal Rumble o la rissa nel bar, passando per le baruffe nella gabbia. E questo senza dimenticare modalità pressoché infinite come la Carriera o il Manager mode, nella quale organizzare tutti gli eventi di una stagione, creando liti, amicizie e tutto quanto ruota attorno al colorato carrozzone del wrestling.




**Ogni tanto i lottatori devono rifiatare, ricaricando la propria energia mediante pressione continuata di un tasto frontale: una tecnica pensata per permettere a chi sta subendo di rialzarsi dopo una serie di prese dolorose**

## Una vita in calzamaglio

**Una volta scelto un wrestler tra i tanti disponibili (ci sono praticamente tutti, comprese alcune stelle del passato), il compito del giocatore non sarà necessariamente quello di vincere, quanto di far sì che i propri incontri siano seguiti e che il proprio avatar possa diventare un personaggio conosciuto, magari infilandosi in un feud (le storie da telenovela tra lottatori diversi) con qualche grande campione. La ricompensa? Soldi, donne, una trama 'made in USA' e la possibilità di sbloccare diversi extra grazie ai quali personalizzare il camerino da 100 metri quadri (in foto).**



**I lottatori possono combattere in maniera pulita ('clean') o scorretta ('dirty'). A seconda dello stile scelto si hanno vantaggi differenti, come la possibilità di 'rubare' certe mosse all'avversario. Il consenso del pubblico varia in base alle proprie azioni**

La modalità Autosculpt è l'evoluzione della tecnologia Gameface applicata alle automobili. Le modifiche estetiche applicabili alla propria vettura e a quelle dei wingmen sono pressoché infinite, e faranno la gioia dei giocatori online

# NEED FOR SPEED CARBON

SISTEMA: 360, GC, PC (VERSIONE TESTATA), PS2, PSP, Wii, XBOX VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: ELECTRONIC ARTS SVILUPPATORE: BLACK BOX
Voto: 6 SB 10

Il free roaming lungo le strade notturne di Palmont City si rivela superfluo vista la latitanza di obiettivi secondari da perseguire e la possibilità di teletrasportarsi in qualsiasi momento all'inizio di ogni corsa

## Online pursuit

Vista la sostanziale facilità della carriera in singolo, è soprattutto online che sarà possibile tirare fuori il massimo dalla propria abilità nel drift. Tra le numerose modalità concesse, le più interessanti sono Pursuit Tag e Pursuit Knockout. Nella prima il giocatore deve sopravvivere il maggior tempo possibile all'inseguimento di sette avversari nei panni della polizia. Pursuit Knockout è invece una corsa alla australiana, in cui l'ultimo arrivato di ogni giro è escluso dalla competizione, ma invece di uscire dal gioco, viene tramutato in un poliziotto. È facile immaginare il delirio dei giri finali, con sequenze degne di 'The Blues Brothers'.

Il Carbon Canyon, una drammatica serpentina di mulattiere dalla pavimentazione discontinua e fragili guard rail che si frappongono a profondi dirupi, è di gran lunga l'attrazione più entusiasmante di *Need for Speed Carbon*, meritando a mani basse la menzione nel titolo. Teatro degli scontri con i boss, il canyon deve essere percorso due volte. La prima manche consiste nel tallonare l'avversario standogli il più vicino possibile per guadagnare il maggior numero di punti, e magari cercando di superarlo e mantenere la testa per almeno 10 secondi. Operazione che terminerebbe anzitempo la gara con una vittoria per KO. Nella seconda manche i ruoli si invertono. La vittoria è data dalla somma dei punti accumulati o, più probabilmente, dalla constatazione di chi è rimasto in vita alla fine del match.

Correre lungo il canyon è infatti un'operazione al tempo stesso frustrante e stimolante. È necessaria una perfetta padronanza della derapata, in modo da pennellare tornanti e chicane con la macchina continuamente intraversata, consapevoli che il minimo sbilanciamento tra la forza centrifuga e la forza d'attrito condurrà diritti in fondo al precipizio, e alla precoce sconfitta.

Sulle derapate, *Carbon* pone le fondamenta del suo gameplay. Il sistema di drifting implementato da Black Box si rivela estremamente solido, e ha l'intelligenza di lasciare al giocatore un ampio controllo, che può condurre a grandi successi o a sonore batoste. L'utente più temerario si sentirà quindi stimolato a scegliere la propria vettura pescando nel mazzo delle muscle car, dotate di peso e potenza tali da consentire ottimi intraversamenti, a fronte però di un'inerzia che non tollera errori.

Fuori dal canyon, *Need for Speed Carbon* si pone come una pedissequa continuazione di *Most Wanted*, con una distribuzione delle priorità leggermente riveduta. Il livello di intrusione delle forze dell'ordine è qui notevolmente affievolito. Più che un pericolo verso il quale rimanere vigili, la madama costituisce adesso un piacevole diversivo al tran tran delle corse clandestine.

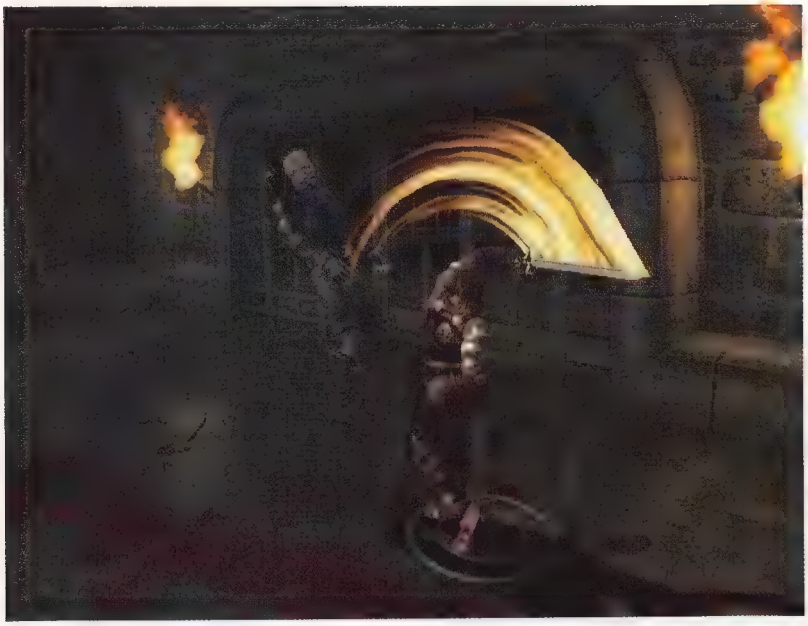
La narrazione guadagna spazio vitale grazie ad una trama più complessa di quella del capitolo precedente, densa di filmati e con un mistero che sarà dipanato a suon di flashback rivelatori. Dove invece *Carbon* innova è nell'introduzione dei wingmen, piloti che accompagnano il giocatore durante le gare e che sono utilizzabili in una dinamica che ricorda *Ace Combat*.

Esistono tre tipologie di wingman. I blocker possono essere indirizzati contro un avversario con l'obiettivo di rallentarne a corsa. Poco efficaci contro le autovetture che si trovano in testa, i blocker si rivelano ottimi per ostacolare gli inseguitori con operazioni di tappo degne del miglior Eddie Irvine. Decisamente meno utili sono i drafter e gli scout. I primi si pongono davanti all'auto del giocatore garantendogli per qualche secondo l'aumento di velocità dato dall'effetto scia. Il loro impiego ha senso unicamente in prossimità dei rari rettilinei, ma a quel punto tanto vale usufruire di un boost. Interessante sulla carta è l'idea degli scout, che anticipano anch'essi il caposquadra con l'obiettivo di mostrargli le varie scorciatoie, e di fatto eliminando il divertimento di trovarle da soli. Sebbene l'utilità dei wingmen sia in fondo minima, il loro chiacchiericcio via radio durante le gare si rivela un comodo aiuto per avere un report sulla posizione degli avversari senza dover staccare gli occhi dal tracciato per consultare il retrovisore o il radar.

Fatta eccezione per le gare nel canyon, la modalità carriera di *Need for Speed Carbon* soffre di una curva di difficoltà decisamente pianeggiante. La mano invisibile dello sviluppatore non perde infatti occasione di agevolare il giocatore sbloccando potenziamenti e nuove vetture proprio nel momento del loro bisogno, azzerando ogni possibile indecisione di carattere gestionale.

*Need For Speed Carbon* è privo di macroscopici difetti, ma la sensazione è che il racing game di Black Box sbagli poco anche perché osa poco.

La qualità della trama non va oltre il livello di una fan fiction, e la regia forzatamente 'ggiovane' potrà indispettire chiunque pretenda dalla narrazione offerta da *Need For Speed Carbon* qualcosa di più di un intrattenimento tamarro e spensierato



# MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

SISTEMA: PS2 (VERSIONE TESTATA), XBOX VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: MIDWAY SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 4 SU 10

L'enorme mole di contenuti offerti da *Mortal Kombat: Armageddon* lascia ipotizzare che il creatore storico della serie Ed Boon abbia voluto realizzare un tributo, una sorta di Wikipedia di *Mortal Kombat*. La sola schermata di selezione dei personaggi, con 64 combattenti tra cui avere l'imbarazzo di scegliere, può generare nell'utente una sensazione di disorientamento che i progettisti di interfacce grafiche chiamano 'information overflow'. Purtroppo, la qualità dell'offerta si rivela inversamente proporzionale alla sua quantità.

La modalità di gioco principale, il classico arcade a incontri, non sembra avere del tutto risolto gli errori commessi nei capitoli precedenti. Laddove *Deception* metteva a disposizione tre confusi stili di lotta a cui accedere in qualsiasi momento, *Armageddon* li riduce saggiamente a due (a mani nude e all'arma bianca), ma non li rifinisce quanto era lecito aspettarsi.

**Le fatality di *Mortal Kombat Armageddon* sono liberamente customizzabili dal giocatore indipendentemente dal personaggio utilizzato. Come risultato si hanno lunghe scene di torture paradossali, quasi riconducibili ai cartoni animati di Tex Avery, e che appiattiscono la caratterizzazione dei combattenti**

Impugnare un'arma significa infatti ritrovarsi con un personaggio dalle accresciute capacità offensive ma che, per controbilanciare, si rivela eccessivamente lento se alle prese con spade lunghe, oppure molto veloce con lame corte, caratterizzate però da un raggio d'azione fin troppo ridotta. Ciò rende questa tecnica inutilizzabile per la maggior parte dei personaggi, fatta eccezione per alcuni sfuggiti alle larghe maglie inibitorie degli sviluppatori, e che saranno quindi molto gettonati nella modalità online.

Per quanto riguarda lo stile a mani nude, l'introduzione delle schivate cerca di rendere più moderno il gameplay, mentre il reinserimento del combattimento aereo, latitante sin dai tempi di *Mortal Kombat II*, risulta di scarsa utilità vista l'insana velocità con cui è stata resa l'animazione del salto.

Sia con che senza armi, *Armageddon* soffre di una staticità semplicemente inaccettabile. Fatta eccezione per le poche combo tollerate dal sistema, all'esecuzione di ogni mossa fa seguito un periodo di recupero medio/lungo durante il quale il personaggio rimane drammaticamente esposto alle angherie del nemico. Giocare ad *Armageddon* in maniera ragionata significa rimanere in posizione difensiva in attesa che il nemico si scopra con un attacco ed a quel punto piazzare una combo o una singola mossa sperando che vada a segno. Simili ottusi vincoli impediscono al giocatore di esplorare il personaggio e di definire uno stile personale, tant'è che l'assimilazione di ogni combattente può dirsi esaurita nel momento in cui sono state fatte proprie le sue tecniche speciali.

**Venendo a mancare una marcata differenziazione stilistica tra i combattenti, l'editor dei personaggi, per quanto ben realizzato, si rivela di scarso interesse**

**Come in *Deception*, ma per fortuna in misura minore, lo scenario è ricco di trappole contro cui scagliare gli avversari per una dose extra di danno, e l'umiliazione che ne deriva**

Più interessante è la modalità Konquista, che si allontana quel tanto che basta dalle omonime, terribili sezioni dei capitoli precedenti, ma che è ancora lungi dalla sufficienza. I nuovi personaggi Taven e Daegon sono chiamati a percorrere livelli che ricordano per impostazione la serie *Crash Bandicoot*, evitando trappole ad attivazione intermittente e intrattenendosi in combattimenti uno contro uno e uno contro molti. Mentre per i primi il motore di gioco è il medesimo della sezione arcade, per i secondi la struttura è quella di un picchiaduro a scorrimento che, sfortunatamente, non trae la dovuta ispirazione dal discreto *Shaolin Monks*.

In un'era in cui i picchiaduro sopravvissuti alla selezione naturale sono classificabili alla stregua di opere d'alta ingegneria, dove ogni piccola modifica al bilanciamento di un personaggio può scatenare interi thread di discussione sui forum specializzati, la giocabilità 'pane e salame' offerta da *Armageddon* appare più che mai anacronistica. È tempo per la creatura di Ed Boon di evolvere, o morire nel tentativo.

## Motor Kombat

**Dopo i divertenti Chess Kombat e Puzzle Kombat dei capitoli precedenti, la parentesi sbarazzina della serie è qui rappresentata da un kart game. Una cerchia di selezionati combattenti subisce l'onta di vedersi mutare il ghigno da duri in una beota espressione super-deformed, per poi essere lanciati a bordo di leggeri go-kart in circuiti curiosamente poveri di curve. Come il genere impone, i novelli piloti possono onorare la memoria di Dick Dastardly ostacolandosi con armi da lancio e spingendosi fuori strada per mezzo di dash laterali. Una divertente cialtroneria il cui interesse non sopravvive alla conclusione della prima gara.**

Una delle attività più frequenti è cercare collegamenti produttore-consumatore il più vicini possibile

# SID MEIER'S RAILROADS!

SISTEMA: PC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: 2K GAMES SVILUPPATORE: FIRAXIS VOTO: 7 SU 10

## Lo fa meglio Trenitalia

**Uno dei punti cruciali da cui dipende il giudizio di ogni gioco gestionale è la chiarezza e la pulizia dell'interfaccia. In *Sid Meier's Railroads!* non bisogna gestire una quantità eccessiva di informazioni, eppure la loro disposizione sullo schermo crea molte difficoltà. Passare il mouse su un qualunque oggetto attiva dei pop-up che aumentano più si tiene fermo il cursore. Le scritte sono caotiche, si sovrappongono, coprono altri oggetti e obbligano a soste letali, in termini di gameplay, per acquisire dettagli indispensabili. A questo aggiungete una visuale ristretta, quando ne servirebbe una il più ampia possibile, e capirete come questo punto comprometta l'eccellenza del prodotto**

La serie di *Railroad Tycoon* è sempre stata una valida alternativa per tutti coloro che, affascinati dai trenini, se ne sono voluti tenere fuori per paura di perdere la propria vita nel sistemare quantità infinite di dettagli, circuiti elettrici, miniature e alberelli decorativi. Il filmato introduttivo di *Sid Meier's Railroads!* mostra proprio uno di questi appassionati di modellismo aprire una scatola nuova fiammante di piccoli vagoni. La sua immaginazione si espande, ed ecco che fuori dalla finestra iniziano ad apparire rotaie e viaggiatori, capitreno che fischiano e spalatori di carbone. Introduzione efficace e veritiera, perché *Railroads!* funziona soprattutto come una scatola di mattoncini da costruire per far viaggiare la fantasia. Fantasia che il terzo episodio aveva un po' soffocato sotto una quantità eccessiva di calcoli e complessità per gestire l'economia e la costruzione delle linee ferroviarie. La serie punta quindi sul marchio registrato 'Sid Meier' per rilanciarsi con un approccio che sappia sposare la profondità con una giocabilità semplice.

Ma se iniziare a costruire un impero economico di scambio merci (siano questi capi di bestiame, uomini, posta, petrolio o quant'altro) è spiegato in modo esaustivo da un semplice tutorial, mancano motivi ragionevoli per affiancare questo prodotto agli altri della collezione Sid Meier. Giocare è facile: bastano pochi e semplici gesti col mouse per fare un binario, mettere un treno, vedere quale città abbia bisogno di cosa e chi possa fornire la merce richiesta. Ma poi il ciclo si ripete: parallelamente all'espansione della rete ferroviaria aumentano le risorse, ma le meccaniche di gioco sono ormai acquisite. I problemi già risolti. Se la serie *Civilization* ha avuto un meritato successo è perché ogni novità nel sistema obbliga a riconsiderare il tutto. In *Sid Meier's Railroads!*, questo non avviene in modo altrettanto incisivo. Prendete le invenzioni, progressi tecnologici di cui si acquisiscono i diritti vincendo all'asta contro gli avversari. Per un periodo di 10 anni (di gioco, ovviamente) si ha l'esclusiva nella costruzione, ad esempio, di tunnel, rotaie più rapide, locomotive che necessitano di meno manutenzione. Esaurito questo periodo, il brevetto diventa di pubblico dominio. Ma si tratta di miglioramenti di fattori del sistema ludico già perfettamente padroneggiati.

Con questo non si vuole concludere che *Sid Meier's Railroads!* sia un brutto gioco. Al contrario, è un prodotto valido che può far perdere intere giornate all'appassionato. Si può giocare contro la CPU e contro avversari umani, sia in LAN che via Internet. Ma si può anche giocare in solitudine, montando reti di binari che tengano conto della conformazione del territorio, delle richieste delle città e delle risorse circostanti. Resta comunque un lavoro complesso, che esonera dalla corsa al guadagno o all'acquisto di azioni delle società avversarie, ma che lascia spazio all'autocompiacimento.

Il fattore longevità poteva essere curato di più, ma potreste perderci dei mesi se avete la tendenza ad adorare prodotti simili. O i trenini elettrici, ovviamente.

**Può succedere di affezionarsi ai propri treni. Simili perversioni sono abilmente incoraggiate dal gioco con opzioni grazie alle quali personalizzare le vetture**

La varietà, tanto dal punto di vista audiovisivo quanto da quello del gameplay, è garantita dalla presenza di cinque parchi, ciascuno dei quali è a sua volta suddiviso in diverse aree tematiche

# THRILLVILLE

SISTEMA: PS2 (VERSIONE TESTATA), PSP, XBOX VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: ATARI SVILUPPATORE: FRONTIER DEVELOPMENTS VOTO: 7 SU 10

I giochi gestionali, indipendentemente dal tema trattato, non hanno mai avuto un grande seguito su console. Colpa dei limiti di memoria, della mancanza dell'accoppiata mouse & tastiera, dell'assenza di supporti registrabili adeguati e di mille altri fattori più o meno importanti. I gestionali, inoltre, sono solitamente poco accessibili senza un discreto periodo di apprendistato, e questo viene visto come un grosso problema quando si ha a che fare con i possessori di console. David Braben e i suoi studi Frontier, però, sembrano aver trovato il modo di aggirare tutte le magagne sin qui elencate, e non solo: forti dell'esperienza di *RollerCoaster Tycoon 3* per PC, ovvero uno dei gestionali più complessi di tutti i tempi, sono riusciti a ribaltare tutte le convenzioni del genere in questione e a renderlo accessibile persino ai giocatori più piccoli e alle relative famiglie.

Tale ragguardevole obiettivo è stato raggiunto spostando il bilanciamento della simulazione verso l'aspetto più umano e giocoso della gestione di un parco dei divertimenti, il che è decisamente evidente sin dal primo approccio con il gioco. Invece di limitarlo alla classica visuale dall'alto, infatti,

Dovendosi accontentare della potenza computazionale lasciata libera dagli algoritmi deputati alla gestione dei frequentatori del parco, il motore poligonale di *Thrillville* è tutt'altro che spettacolare. La caratterizzazione grafica, ad ogni modo, è piuttosto gradevole, così come il comparto audio

L'interfaccia grafica costituisce un perfetto mix di semplicità e completezza. Consente infatti di tenere sott'occhio tutti gli aspetti relativi alla gestione dei parchi, risultando nel contempo accessibile per qualsiasi giocatore, indipendentemente dal suo livello di esperienza con i titoli di questo tipo

Frontier ha scelto di inserire l'utente nel vivo dell'azione, dotandolo di un alter ego digitale in grado di scorrazzare liberamente per il proprio parco e di interagire con i visitatori, chiacchierando con loro allo scopo di farseli amici, di carpire informazioni utili per migliorare l'appeal delle attrazioni e di convincere il pubblico a tornare presto e spendere di più. E questo è l'aspetto umano. Quello giocoso, invece, è rintracciabile nella possibilità di provare tutti i giochi presenti nei parchi, accedendovi da soli, sfidando la clientela o cimentandosi con le attrazioni in un'apposita modalità multiplayer per un massimo di quattro giocatori. I minigiochi includono corse sulle montagne russe ed una ventina di eventi interattivi, come ad esempio un clone di *Super Sprint*, uno di *Bubble Bobble* e uno di *Gauntlet*, una gara di salti sul trampolino con tanto di trick, tiri al bersaglio ed elementari FPS, corse su diversi tipi di circuiti ed altro.

L'enfasi posta sugli aspetti più divertenti custoditi dall'atto di proprietà di un luna park, comunque, non nega in alcun modo la natura gestionale del gioco. Per quanto possa essere colorato e accessibile, infatti, *Thrillville* richiede pur sempre di cimentarsi con la ricerca e lo sviluppo, la costruzione di chioschi e negozi in posizioni strategiche, la gestione delle risorse energetiche e del personale (il cui addestramento passa per un altro set di minigiochi) e le operazioni finanziarie e di marketing. Sono inoltre presenti più di 100 missioni (suddivise in compiti relativi alla costruzione, alla partecipazione ai giochi, alle relazioni col pubblico, al mantenimento del parco e all'amministrazione) da portare a termine, il cui completamento è necessario per lo svolgimento della trama allestita dai designer.

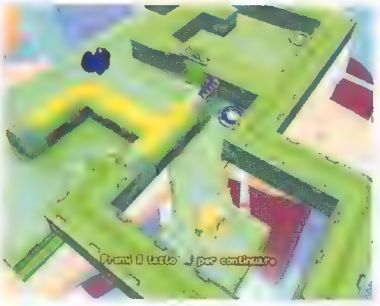
Non tutto in *Thrillville* è rose e fiori, ovviamente, in particolare perché alcuni dei minigiochi finiscono presto per assomigliarsi sin troppo tra loro, mentre la sezione manageriale può diventare alla lunga piuttosto noiosa. Ma se è vero che, come titolo gestionale, *Thrillville* non brilla certo per complessità, né tantomeno per profondità, è altrettanto vero che, come gioco per famiglie, il titolo prodotto da Frontier costituisce un passo importante verso lo sdoganamento del videogioco come passatempo per tutti, il che non è affatto poco.

## Avvitamento e picchiata...

L'editor messo in piedi da Frontier per la progettazione delle montagne russe e delle piste dedicate agli eventi motoristici è concettualmente semplicissimo, ma sufficientemente potente da consentire al novello costruttore di attrazioni da luna park di sfidare le leggi della fisica e disegnare percorsi folli con pochissimo sforzo. Il set di comandi disponibili è estremamente intuitivo, l'interfaccia grafica funziona a meraviglia e le sezioni di tracciato già pronte semplificano notevolmente la pianificazione. In caso di difficoltà, inoltre, è possibile lasciare all'editor stesso il compito di completare un progetto rimasto in stallo, magari perché effettivamente troppo contorto...

Ignition meriterebbe una tirata d'orecchie per aver riciclato all'interno di *Meltdown* diversi livelli provenienti dal primo episodio. D'altra parte, la presenza degli oggetti bonus richiede una variazione nell'approccio al medesimo stage, rendendo tutto sommato perdonabile la pigrizia degli sviluppatori

La presenza su schermo di un grafico che illustri gli esiti delle combinazioni cromatiche è un'aggiunta quantomai preziosa. Lo stesso si può dire della possibilità di congelare una partita (timer compreso) per sorvolare liberamente con la telecamera tutto il livello, così da poterne comprendere la morfologia senza ricorrere al trial and error

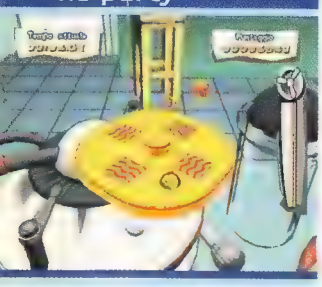


# MERCURY MELTDOWN REMIX

SISTEMA: PS2 (VERSIONE TESTATA), PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: IGNITION ENTERTAINMENT SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 8 SU 10

Ogni prestazione può essere salvata come replay e mostrata con orgoglio ai propri amici. Si sente tuttavia la mancanza di un servizio online attraverso cui condividere le proprie imprese. Avrebbe aggiunto un ulteriore terreno di sfida, e sarebbe stato un aiuto concreto nel superamento dei livelli concettualmente più complicati

## No Mercury, no party



Le stelle bonus disseminate all'interno degli stage incidono a più livelli sul gameplay di *Meltdown*. Innanzitutto la loro posizione defilata aggiunge un ulteriore livello di complessità, un po' come avviene con la ricerca dei bonus di *Locoroco*, che rappresentano quasi un gioco nel gioco. Il loro recupero, inoltre, permette di sbloccare progressivamente i cosiddetti party game. Tra questi minigiochi meritano menzione il rodeo, in cui resistere agli sbuffi di un ventilatore sopra ad una minipiattaforma, il curling, dove la bolla di mercurio prende il posto della pietra, e la corsa, in cui la fisica del gioco viene messa alla prova anche alle alte velocità.

Il primo *Mercury* non è un gioco che fa innamorare al primo sguardo. Prima di arrivare ad apprezzarne l'intimo valore bisogna scrostarne la superficie con le unghie e con i denti. Solo allora si può andare oltre la fredda realizzazione grafica e la severa curva d'apprendimento per cogliere le qualità del suo gameplay. Non è un caso se, a distanza di mesi dalla sua uscita, in pochi si ricordano dell'opera di Archer Maclean, mentre ancora si tessono le lodi di puzzle come *Lumines* o *LocoRoco*, meno complessi in quanto a meccaniche ma dotati di maggiore personalità artistica complessiva. Proprio per questo le prime differenze tra *Meltdown* e il suo predecessore sono riscontrabili nel comparto audiovisivo. Le tonalità acide e metalliche hanno lasciato spazio alle tinte pastello di un cel-shading sbarazzino, accompagnato da una colonna sonora timidamente rockeggiante.

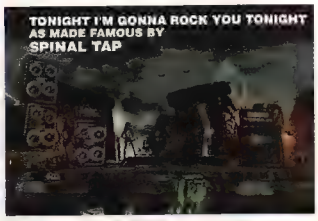
La medesima filosofia è alla base dei cambiamenti che hanno investito la struttura di gioco. La rigida successione di mondi e livelli è stata sostituita da dieci laboratori contenenti diciassette prove ciascuno, affrontabili nell'ordine che si preferisce. L'accesso all'area successiva è ottenibile riempiendo una barra che raccoglie la somma di tutto il mercurio traghettato fino al traguardo di ogni livello. Maggiore è la percentuale di metallo preservata al termine di ogni stage, minore è il numero di prove necessarie per sbloccare il laboratorio successivo. Allo stesso modo, il rispetto del limite di tempo non è più condizione necessaria per il superamento della prova.

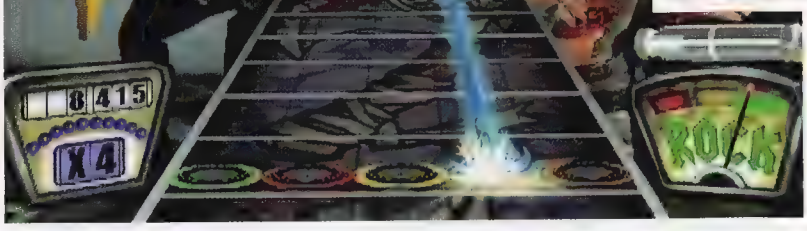
Il fine ultimo di questa piccola rivoluzione strutturale è quello di abbassare la soglia minima di competenza richiesta per progredire, stemperando al contempo la frustrazione dovuta al cattivo bilanciamento della curva di difficoltà. *Meltdown*, come il predecessore, alterna stage fin troppo facili ad altri a dir poco hardcore, ed è in questi casi che la possibilità di saltare alcune prove funziona da utilissimo paracadute, garantendo un intrattenimento meno elitario e a più livelli di fruizione. I veterani del primo episodio possono sfruttare la propria abilità per puntare subito al punteggio massimo, mentre ai novizi è concesso più tempo per adattarsi senza frustrazione all'intransigenza del gameplay.

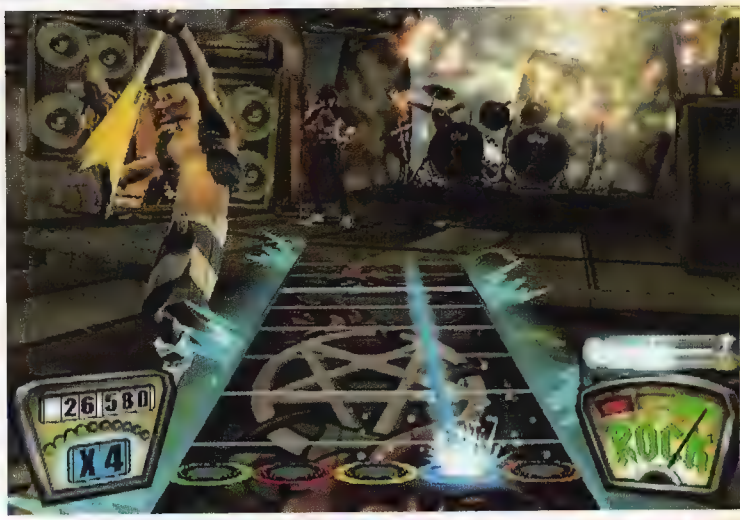
È proprio quest'ultimo il punto d'unione tra il passato e il presente di *Mercury*, due giochi così distanti nell'aspetto eppure tanto simili nell'animo. Per quanto le meccaniche siano state arricchite dall'introduzione di nuove trappole e variabili, come la possibilità di solidificare o liquefare la bolla di mercurio, *Meltdown* rimane fedele ai punti cardine del prequel: un pugnetto di mercurio a un'estremità di un livello, un traguardo all'altra. In mezzo la purezza del game design. L'accurata fisica che anima il metallo e l'adorabile perfidia dei labirinti si fondono in un'alchimia perfetta, capace di mettere alla prova tanto le abilità manuali quanto quelle intellettive. Non c'è spazio per l'improvvisazione: ogni livello richiede una fase di studio preliminare, seguita da una prova su strada delle proprie teorie. Ignition si è divertita a spostare continuamente il baricentro del gioco ora verso la natura puzzle, ora verso quella action, alternando livelli incentrati sulla velocità d'esecuzione ad altri in cui il vero problema è capire cosa fare, piuttosto che come farlo.

*Meltdown*, a dispetto dell'operazione simpatia che ne ha sconvolto il look, rimane fedele in tutto e per tutto al suo predecessore. Forse fin troppo, perché al di là delle aggiunte di contorno il gioco rimane pressoché il medesimo. Ma la formula era vincente allora, e continua ad esserlo adesso. Non sarà bello fuori come i suoi colleghi nipponici, ma è abbastanza bastardo dentro, in senso buono, da meritare comunque un po' di attenzione.

Sotto il profilo della presentazione audio e video non vi è praticamente modo di distinguere questo secondo volume da quello originale. Il che, ovviamente, non è un bene





# GUITAR HERO II

SISTEMA: PS2 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: REDOCTANE SVILUPPATORE: HARMONIX VOTO: 7 SU 10

Con un milione di copie vendute nel giro di un anno, *Guitar Hero* si è affermato come uno dei rhythm game di maggior successo degli ultimi tempi. Il gioco vero e proprio, una sorta di versione hard rock di *Amplitude* e *Frequency*, non ha certo riscritto le regole del genere. Al massimo si può dire che le abbia rifinite e impreziosite, anche (e soprattutto) per mezzo di una produzione chiassosa, pacchiana e priva di classe. Una produzione decisamente 'punk rock', insomma, tenacemente aggrappata ad una scaletta composta di terribili cover di canzoni altrettanto agghiaccianti.

Se non ci si riconosce nei fan di Van Halen e compagnia danzante, quindi, l'unico modo per avvicinare la serie di *Guitar Hero* è quello di lasciare spazio all'ironia. Senza un minimo di senso dell'umorismo, infatti, viene parecchio difficile non alzare gli occhi al cielo davanti alla track list approntata per questo secondo volume: tra i Police di Sting con la loro 'Message in a Bottle', i Nirvana con 'Heart Shaped Box' e i Danzig con 'Mother', c'è veramente poco di che stare allegri. Il fatto poi che tutti i brani, come già in *Guitar Hero*, siano cover dei pezzi originali non aiuta a fugare la sensazione di avere tra le mani una squallida compilation, una di quelle che è possibile trovare nei cestoni delle offerte nei peggiori autogrill.

La questione della scaletta, ovviamente, lascia comunque spazio a considerazioni personali che di fatto impreziosiscono (o mortificano) l'aspetto prettamente ludico, immutato rispetto all'edizione originale. Le critiche mosse in sede di recensione al primo volume, che si concentravano in particolare sulla track list (di nuovo), sull'abbozzata modalità Carriera, sul pessimo stile grafico e sullo scarso numero di opzioni di gioco, si può ben dire che siano cadute nel vuoto. La scaletta, come accennato, continua a presentare mediocri cover di pezzi di successo. La modalità Carriera, ancora una volta lineare e parecchio grezza, non riesce a risultare coinvolgente nemmeno in questa seconda uscita. Lo stile grafico, che già sapeva di vecchio un anno fa, continua a rendere personaggi e scenari piatti e stereotipati. Solo analizzando le opzioni nella schermata principale è possibile rendersi conto di avere tra le mani un secondo volume, e non un costoso data disk. Finalmente, infatti, è stato dato il giusto spazio ad una sezione di pratica ben architettata, dove è possibile selezionare sia la velocità d'esecuzione di un determinato brano, sia le parti di una canzone sulle quali allenarsi. Anche la modalità multigiocatore è stata potenziata, con due distinte linee melodiche da seguire contemporaneamente dividendosi il lavoro della chitarra solista e quello del basso (o della ritmica, in certi pezzi).

Una volta in gioco, mentre si tenta disperatamente di risuonare nota per nota assoli e accordi, viene impossibile non rendersi conto di quanto poco Harmonix abbia fatto per rinfrescare la formula originale. Il livello di difficoltà, complici degli accordi veri e propri sistemati a fianco dei bicordi, è ora decisamente più elevato. Questa è la sola buona notizia per i più esperti, che si troveranno comunque a sbadigliare innanzi alla semplicità delle linee di basso della modalità multiplayer, che continua a divertire ma non certo a convincere.

In linea di massima, quindi, *Guitar Hero 2* pare il nuovo album di un gruppo già a corto di idee. E se è vero quello che si dice del mondo del rock, ovvero che è il terzo disco quello che segna il futuro di una band, allora forse per il momento è meglio restere sui vecchi brani del primo *Guitar Hero*, aspettando che le chitarre tornino a rumoreggiare come si deve su 360 e PS3.

**Stavolta la chitarra giocattolo allegata in bundle è di plastica rossa, e non più nera. Questa è l'unica differenza percepibile tra i due strumenti: per una Gibson wireless, insomma, ci sarà ancora da aspettare**

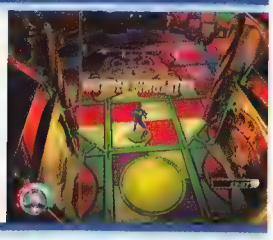
## Primus e jane's addiction

**La scaletta di *Guitar Hero 2*, come da pronostico, ricalca fedelmente lo stile del primo episodio. A fianco di brani crudi e cattivi come 'Search and Destroy' degli Stooges o 'Them Bones' degli Alice in Chains (ricantate da artisti che poco hanno del carisma vocale di Iggy Pop e Layne Staley), è possibile riconoscere anche canzoni decisamente più pop, come la noiosissima 'Monkey Wrench' dei Foo Fighters. Applausi convinti, invece, per 'John the Fisherman' e 'Stop', le uniche due canzoni in scaletta suonate 'in prima persona' da Primus e Jane's Addiction.**

# MARVEL: LA GRANDE ALLEANZA

SISTEMA: 360, PS2 (VERS. TESTATE), PS3, PSP, XBOX, PC, WII VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: ACTIVISION SVILUPPATORE: RAVEN SOFTWARE VOTO: 8 SU 10

## Vario è bello

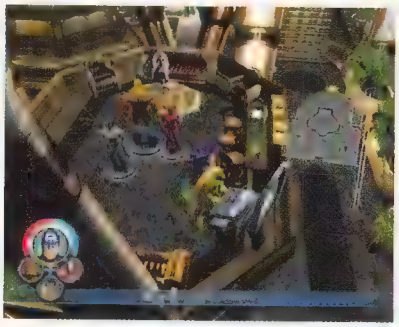


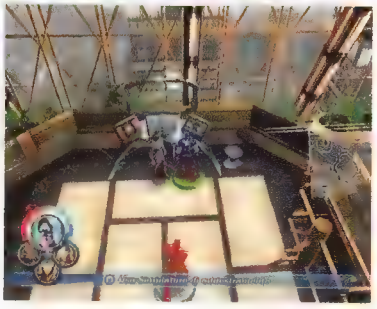
**Oltre a proporre un buon numero di ambientazioni completamente diverse tra loro, e ovviamente piene di riferimenti ai fumetti d'origine, *La Grande Alleanza* non lesina neanche in quanto a varietà delle situazioni di gioco. Negli scontri con i boss, ad esempio, può capitare di dover ricorrere agli elementi interattivi dello scenario, o addirittura di doversi misurare in eventi basati sulla pressione di determinati pulsanti, più o meno come in *God of War*.**

I giochi dedicati ai supereroi dei fumetti soffrono da sempre di un problema difficilmente superabile, relativo tra l'altro ad un fattore importante come la sospensione dell'incredulità. Accettare che un essere quasi onnipotente possa essere costretto a compiere peregrinazioni infinite per aggirare una porta bloccata, che in teoria potrebbe polverizzare con una strizzata d'occhio, non è affatto facile per un appassionato del genere, né per chi i vari Spider-Man e Magneto li conosce soltanto di fama. Questi espedienti sono però indispensabili per l'allestimento di un'opera videoludica degna di tale nome e, per quanto difficili da digerire, probabilmente non potranno mai essere eliminati del tutto. Agli sviluppatori incaricati di portare su schermo le gesta di metaumani e simili, quindi, non rimane che confezionare prodotti tanto validi da spingere l'utenza ad ignorare le idiosincrasie di cui sopra, e *La Grande Alleanza* è senza ombra di dubbio uno di questi prodotti, se non il migliore tra quelli attualmente disponibili.

Già dalle premesse, infatti, il titolo realizzato da Raven promette faville grazie ad una ventina di eroi controllabili (inclusi grossi calibri come Thor, Iron Man, Wolverine e la Cosa), una vasta gamma di comprimari di lusso, una coalizione di avversari capitanata nientemeno che dal mefistofelico Destino e una buona trama, completa di un paio di colpi di scena effettivamente notevoli. Ma non sono questi elementi a fare de *La Grande Alleanza* la piccola gemma che è, bensì il gameplay. Un gameplay classicissimo nella sua struttura, in tutto e per tutto rispettosa dei canoni del dungeon crawler, ma affinato e arricchito da Raven grazie all'esperienza maturata con i due *X-Men Legends*. Il team di quattro eroi messo a disposizione dell'utente (che può passare da un combattente all'altro in qualsiasi momento) beneficia di un sistema di ordini di squadra semplice ed efficiente, mentre le azioni concesse ad ogni metaumano spaziano dalle parate/schivate ad un ampio ventaglio di possibilità offensive, tra cui spiccano le essenziali combo, il volo, gli assalti portati con le armi sottratte ai nemici e gli immancabili superpoteri, addirittura controllabili in alcuni casi dopo averne scatenato la furia distruttiva. Ciascun campione della giustizia, inoltre, combatte secondo lo stile che utilizza nei fumetti e può essere personalizzato in base al suo livello e alle relative abilità, dipendenti a loro volta dal costume selezionato tra quelli disponibili e dal denaro investito nel miglioramento delle caratteristiche (fisiche e non) del personaggio.

È il ritmo, ad ogni modo, a sorreggere l'intera esperienza ludica offerta da *La Grande Alleanza*, fungendo da ossatura per una meccanica già di per sé eccellente. Un ritmo indiavolato, reso così movimentato principalmente dal fatto che l'utente ha sempre qualcosa da fare, sia essa una quest accessoria di ricerca di oggetti o una delle avventure principali, o magari una missione secondaria da condurre sul campo. Si aggiungano a ciò una discreta longevità, un buon fattore di rigiocabilità e un'ottima modalità multiplayer fruibile localmente o in rete, sia in modo cooperativo che competitivo, e si avrà un'idea di quello che, in buona sostanza, è un sogno divenuto realtà per i fanatici dei supereroi Marvel, e non soltanto per loro.

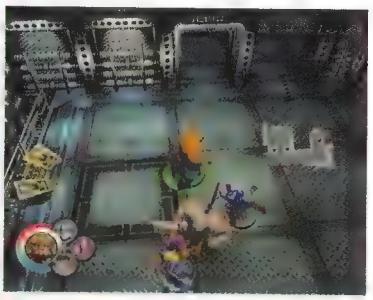


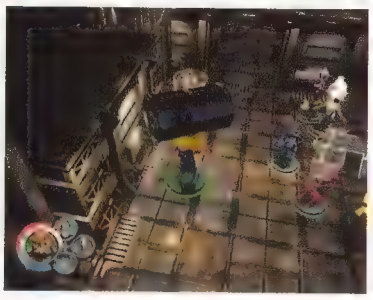


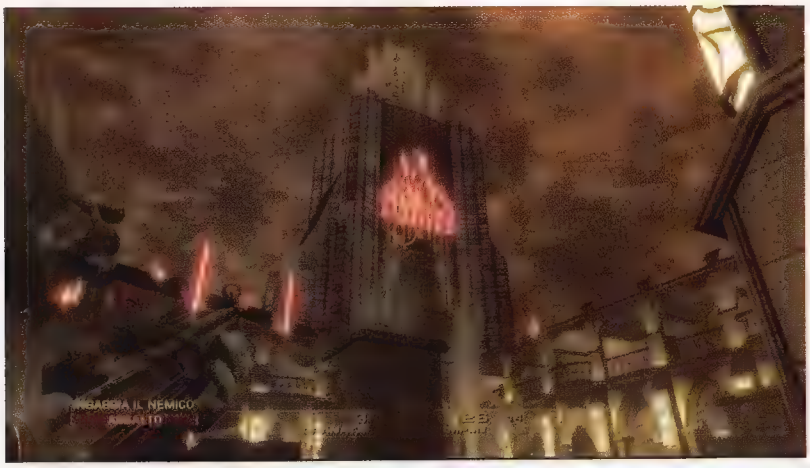
**Il level design estremamente lineare e i puzzle a dir poco elementari risulterebbero indubbiamente fuori luogo in qualsiasi altro titolo, ma in questo caso si integrano perfettamente con il ritmo furioso dell'azione**

**La grafica, particolareggiata e coloratissima, richiama alla perfezione le atmosfere dei fumetti Marvel, anche se il motore poligonale della versione PS2 di tanto in tanto perde qualche colpo in termini di fluidità e dettaglio**

**I meandri più oscuri delle ambientazioni custodiscono spesso oggetti nascosti e altri extra, tra cui figurano intere missioni di allenamento (ispirate ad episodi specifici dei fumetti) e personaggi da sbloccare**







# TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS

SISTEMA: 360 (VERSIONE TESTATA), PC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: UBISOFT SVILUPPATORE: INTERNO (UBISOFT MONTREAL) VOTO: 7 SU 10

Dopo un tecnicissimo esordio, la serie di *Rainbow Six* ha lentamente abbandonato le ambizioni simulative che ne hanno mosso il concepimento per raggiungere quell'ideale compromesso fra l'oberante pianificazione tattica e il catartico conflitto a fuoco preteso da un mercato sempre più casual e meno hardcore. Dopo svariati, quanto incerti, tentativi culminati nel discutibile *Rainbow Six 3*, Ubisoft cancella il suffisso numerico per rivitalizzare la serie con un nuovo inizio. Il risultato è un incrocio abbastanza riuscito delle due anime della serie, esaltato dal realismo visivo prodotto dall'hardware di nuova generazione, ma inficiato da una comprensibile paura a osare di più.

A capo di un team composto da tre sole unità (semplificazione dettata proprio dalla volontà di raggiungere quell'ideale compromesso), il giocatore si confronta con la minaccia terroristica di turno nel peccaminoso contesto scenografico di Las Vegas. I sistemi di controllo e comando si dimostrano immediatamente intuitivi e funzionali, il primo calzante alla perfezione il layout del controller 360, il secondo semplificato dall'autonomia delle IA di supporto, in grado di completare gli ordini di movimento impartiti con superficialità dal giocatore con accurati assetti tattici. Basta indicare un porta e premere il tasto context sensitive 'A' per vedere il duo dividersi e posizionarsi ai lati dell'ingresso, pronto ad eseguire l'irruzione ad una pressione della croce direzionale.

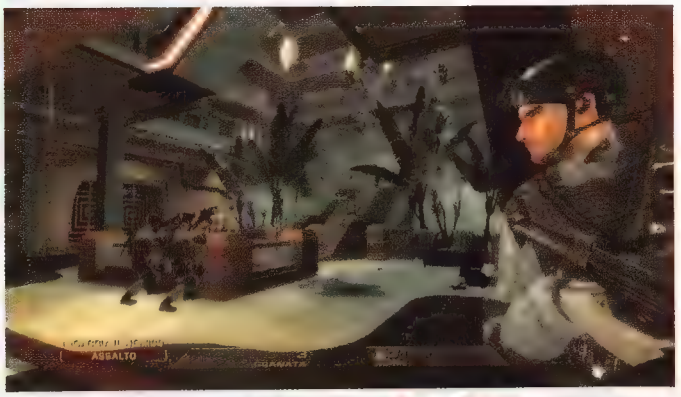
La mappa è un utile strumento per tenere traccia della posizione dei nemici durante la bagarre. Ovviamente vengono segnalati solo quelli visibili dal giocatore o dai suoi alleati

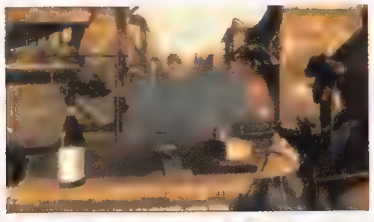
Salvataggio di ostàggi e disinnesco di bombe sono gli obiettivi principali di ogni missione, il cui sviluppo passa per caute perlustrazioni dell'ambiente tese a evitare di cadere vittime di imboscate e più in generale di sopravvivere all'inevitabile sproporzione delle forze in conflitto. Ed è proprio nella popolosità dell'esercito nemico che alberga uno dei problemi di *Vegas*. Sebbene le prime missioni insegnino a pulire con matematica precisione ambienti perlustrati da tre o quattro terroristi, più avanti le fasi di irruzione innescano conflitti a fuoco veri e propri, prolungati scambi di piombo in cui la pianificazione pre-assalto perde ogni ragion d'essere. Che senso ha eseguire un perfetto bang-and-clear ai danni di due guardie appostate al di là di una porta, quando subito dopo accorreranno in zona decine di terroristi impazziti? Non che la pratica stealth risolva la questione dal momento che è tutto scriptato. Presto si impara quindi a glissare il protocollo limitandosi a spedire i propri compagni 'lì dove c'è casino', badando unicamente a evitare di mandarli proprio nella bocca del leone. In ogni caso, anche se dovessero cadere in azione, la loro morte è scongiurata dalla possibilità di rianimarli con calma (giacché non vengono mai uccisi, ma solo 'feriti', in quanto americani e quindi geneticamente immortali).

Ciononostante, gli inevitabili conflitti a fuoco sono spettacolari e terrorizzanti, soprattutto quelli occorrenti nei casinò veri e propri, teatro di esplosioni di slot machine e cascate di monete. Gestire oculatamente la posizione dei propri compagni, se non risolutivo, aumenta le probabilità di uscire vittoriosi dalla roulette di piombo e granate scatenata dal proprio intervento. Variabile interessante dei conflitti è la tendenza dei terroristi a usare fumogeni per nascondersi alla vista degli agenti, un comportamento che denota attaccamento alla vita ma soprattutto che obbliga a usare il visore termico in situazioni altre rispetto alla classica perlustrazione di ambienti opponenti scarsa visibilità.

Per i veterani di Clancy, è facile dimenticare che ciò che appare loro banale e semplificato possa risultare fresco e complicato per altri, ragion per cui *Vegas* può essere inteso come una buona introduzione al genere degli FPS tattici. Il che significa aver raggiunto in pieno l'obiettivo prefissato.

Il doppiaggio in italiano è buono nel parlato, discutibile nell'accuratezza della traduzione. Dopo aver pulito una stanza, i propri compagni (che in inglese dicono "clear") si rivolgono al giocatore con un "pulire"





Il disinnesco di ordigni esplosivi non viene eseguito personalmente, ma da uno dei propri compagni. Ubisoft ha approfittato della cosa per allestire scenette scriptate in cui il timer si arresta pochi secondi prima dello zero

## Help me!

La quasi totale mancanza di civili comporta un'eccessiva semplificazione delle dinamiche di ingaggio, ma significa anche un'opportunità sprecata. Sul finire di una delle missioni intermedie, il giocatore si trova alle prese con un gruppo di terroristi in Fremont Street, ma con un'aggiunta: accovacciata dietro un'insegna pubblicitaria martoriata dai proiettili, una madre disperata tende il braccio verso la figlia intrappolata sull'altro lato della strada. "Mamma! Mamma!", strilla una. "Non ti muovere! Resta lì!", strilla l'altra. Poco più avanti, appostato dietro un cespuglio, un terrorista vomita piombo sulla donna. Una volta neutralizzato dal giocatore, madre e figlia si ricongiungono in un abbraccio, ringraziando con le lacrime agli occhi per il soccorso prestato. Un bel momento. Peccato non ce ne siano altri analoghi.

Verso la fine dell'arco temporale di *Medieval 2* è possibile accedere ad alcuni territori del Nuovo Mondo, scontrandosi con gli Atzechi. Il gioco permette inoltre di controllare fazioni islamiche, come l'Egitto o l'Impero Ottomano

Come negli altri *Total War*, una delle fazioni di gioco è quella dei Ribelli. La differenza rispetto agli episodi precedenti è che ora questa fazione ha anche degli agenti: streghe ed eretici in grado di gettare le province nel caos religioso e di attirare così l'attenzione del Papato

# MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

SISTEMA: PC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: SEGA SVILUPPATORE: CREATIVE ASSEMBLY VOTO: 8,50 10

All'inizio del gioco è possibile cominciare la Campagna scegliendo una tra cinque fazioni (tutte dell'Europa occidentale), tra cui spicca Venezia. Ogni volta che si elimina una fazione avversaria, questa si aggiunge a quelle selezionabili all'inizio della Campagna. Riuscendo a concludere trionfalmente la modalità (ogni fazione ha degli obiettivi, un po' come quelli del Risiko), il numero di fazioni selezionabili sale a 17, ognuna delle quali caratterizzata da diverse posizioni geografiche, punti di forza e debolezza, e unità specializzate. Rimangono costantemente interdette da questa modalità le orde nomadi (Timuridi e Mongoli), il Papato e gli Atzechi.

Gioco che vince, non si cambia. Anziché scegliere un nuovo periodo storico per il quarto capitolo di *Total War* (escluse espansioni e quello *Spartan* approdato solo su console), Creative Assembly ha deciso di rituffarsi a testa bassa nel medioevo, con quello che può essere definito a tutti gli effetti un brillante remake di *Rome: Total War*. Una scelta che, se da un lato lascia interdetti dopo i cambiamenti radicali intercorsi fra il Giappone feudale e la Roma imperiale dei primi due episodi, dall'altro trova spiegazione nel potenziale del periodo storico prescelto, teatro di lotte fratricide senza quartiere, assassini e tradimenti che si adattano perfettamente alle due anime di questa splendida serie.

La sezione strategica, che propone la mappa dell'Europa e del bacino del Mediterraneo, è presa di peso da *Rome*, al punto di risultare quasi indistinguibile. Boschi e montagne disegnano gli scenari attraverso cui si spostano gli eserciti, impegnati a difendere i propri confini e (con un po' di fortuna e molta abilità) ad espanderli. Grazie alla mappa è possibile tenere d'occhio costantemente tutti i possedimenti e pianificare ogni aspetto della strategia di gioco, spostando ad esempio le armate o i propri agenti. L'unica novità di rilievo rispetto a *Rome* risiede nei centri abitati, che possono ora essere vere e proprie città oppure fortezze. Nel primo caso, man mano che cresceranno nell'arco dei quattro secoli presi in esame da *Medieval 2*, permetteranno al giocatore di sviluppare il lato civile del proprio impero, agendo sugli scambi commerciali, le rotte marittime, la raccolta fiscale, l'agricoltura e così via. Le fortezze saranno invece fondamentali per l'impulso militare, consentendo di creare unità molto potenti (ma impedendo altresì di costruire strutture 'pacifiche').

Questa novità dà un taglio piuttosto interessante al gioco. Appena conquistata Parigi, nei panni del re inglese, dovrete ad esempio decidere se lasciarla proseguire nella propria vita di città pacifica, in modo da avere in pochi turni un serbatoio economico, culturale e commerciale non indifferente, oppure convertirla in un'imprendibile fortezza con tre ordini di mura, capace di creare la cavalleria più potente del mondo occidentale, ma priva di strutture che possano rimpinguare le casse del proprio impero.

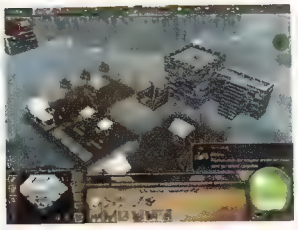
La seconda componente fondamentale del titolo è ovviamente quella delle battaglie: Creative Assembly non ha apportato cambiamenti significativi a questa sezione dai tempi dell'ormai leggendario *Shogun*, fatta eccezione per lo splendido comparto grafico. Il passo in avanti in questo senso, anche rispetto al recente *Rome*, è ancora una volta significativo, e un confronto con il primo, indimenticabile *Medieval*, risulta quasi imbarazzante. Ogni soldato di ogni unità (i militi possono essere anche migliaia, mentre le unità sedici per parte, con una 'riserva' esterna) è disegnato con la stessa cura per i dettagli di un nemico di un FPS di ultima generazione. Un esame ravvicinato permette di scoprire come qualche piccolo dettaglio differenzi sempre i soldati di un'unità, in modo che questa sembri omogenea, ma non costituita da orde di cloni che si muovono all'unisono. E vale la pena dedicare una menzione particolare alla cavalleria feudale, di una bellezza indescrivibile, con le gualdrappe ricamate con cura maniacale (e quasi inutile, dato che in mezzo al fragore della battaglia è quasi impossibile apprezzare il lavoro certosino dei grafici d'oltremanica). Come negli altri capitoli di *Total War*, le battaglie vengono gestite in tempo reale: tuttavia è possibile 'mettere in pausa' lo scontro in ogni momento, congelando l'azione e impartendo ordini alle diverse unità (con tanto di waypoint, così da poter far compiere ad un'unità di cavalleria leggera un ampio giro intorno ai nemici e sbucar loro alle spalle sul più bello).

Grafica a parte, quindi, *Medieval 2* non presenta caratteristiche rivoluzionarie o particolarmente originali, ma costituisce comunque uno dei migliori strategici mai realizzati su qualsiasi piattaforma, meritevole di considerazione anche da parte di chi non apprezza particolarmente il genere.

# STRONGHOLD LEGENDS

SISTEMA: PC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: 2K GAMES SVILUPPATORE: FIREFLY STUDIOS VOTO: 5 SU 10

All'interno del proprio castello è bene evitare eccessive concentrazioni di truppe: il lancio di animali infetti tramite i trabocchi può massacrare in pochi istanti unità troppo compatte

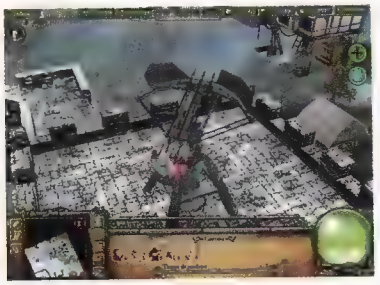


Vista la lentezza del trasporto da parte delle unità di lavoro, è vitale che il magazzino, i centri raccolta e i centri di produzione delle armi siano estremamente ravvicinati

Firefly Studios consegna al proprio passato le trattazioni realisticheggianti delle istanze belliche medioevali e si incammina sulla via delle leggende: sono passati due anni dall'uscita di *Stronghold 2* e i suoi sviluppatori sintetizzano in questa correzione di setting l'ammodernamento da apportare ad un prodotto che evidentemente ritengono di poter ancora cavalcare con successo.

La trattazione semiseria del Ciclo del Graal o delle mitologie nordiche è in realtà incapace di mascherare la sostanziale obsolescenza di una struttura ludica e tecnologica che, con il passare degli anni, inizia ad emettere preoccupanti scricchiolii. Il motore grafico, immutato, è anticaglia se accostato a quello di titoli recenti come *Company of Heroes* e buona parte delle musiche sono riciclate dal precedente episodio: un novizio della serie potrebbe non farci caso, ma per chi abbia già affrontato in passato il fortress simulator di Firefly la sensazione è di aver acquistato quello che al limite poteva essere un pacchetto d'espansione.

I pregi del brand sono noti, ma con il susseguirsi degli episodi sembrano venire man mano rinnegati, alla ricerca di formule più improntate al classico RTS bellico. Con queste premesse, alcuni degli aspetti tipici della serie iniziano a trasformasi in difetti difficili da trascurare. Il build order è reso confuso da una moltitudine di edifici sostanzialmente ridondanti, quando non inutili: il tasso di popolarità può benissimo essere gestito solamente vendendo le risorse accumulate e riducendo le tasse, senza ricorrere a complesse serie di costruzioni deputate unicamente a quello scopo (campo di luppolo, birreria, locanda, ognuna inutile in assenza delle altre due). Unità come il geniere, assurdamente, necessitano di un edificio a loro unicamente dedicato sebbene esista giù una Caserma. Gli edifici di produzione bellica sono un'infinità, ognuno estremamente specifico. Costruzioni come le cucine reali o la piscina delle anguille (?) finiscono per essere addirittura dimenticate.



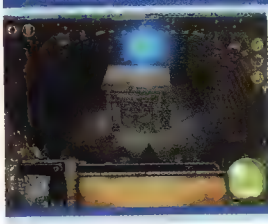
L'introduzione di unità come le streghe bianche e i draghi ha portato all'apparizione di strutture decisamente atipiche in un gioco come *Stronghold*: le armi antiaeree

Mentre la suddetta ipertrofia edilizia rende macchinoso il gioco multiplayer, la maggior magagna delle campagne in singolo riguarda l'intelligenza artificiale degli avversari, davvero poco evoluta, ed estranea al livello di difficoltà selezionato (che condiziona essenzialmente le dimensioni delle armate nemiche). L'introduzione delle unità fantastiche segue un po' le orme di *Warcraft III*, ma senza la maestria di Blizzard nel bilanciare le varie armate e le loro unità peculiari. La fazione di Vlad dispone di alcune unità, i creeper, che oltre a scalare le mura ed essere notevolmente veloci, sono capaci di convertire grossi gruppi di unità nemiche. 'Ci sarà un'unità adatta a contrastarli'. Certo che sì: sono gli spadaccini, l'unità più lenta del gioco, e osservarli arrancare con flemma da canuto bradipo, mentre i loro nemici d'elezione volteggiano tra gli edifici con movenze da Uomo Ragno, è un severo test per la propria autostima di stratega.

Accade così che le unità fantastiche, se da un lato danno una rimescolata ad un gameplay altrimenti indistinguibile dal secondo episodio della serie, divengono soprattutto un motivo di disappunto per gli appassionati del realismo medioevale, che non traggono alcun piacere dal seguire i dettami del buon castellano per poi vedersi radere tutto al suolo dai giganti di un power player immediatamente lanciatosi verso la cima del tech tree.

Firefly a questo punto sembra di fronte ad una netta scelta di campo: gettarsi nell'agone e affrontare di petto nemici come la serie di *Total War* richiede un radicale ripensamento dell'intera formula di gioco, non solo un'adesione parziale (al punto da sembrare inconsapevole) alle mode dominanti del genere. L'alternativa è trincerarsi nelle proprie tipicità e prerogative: scelta altrettanto rispettabile, che comporta un costante arricchimento del proprio prodotto, ma operato con riguardo verso la propria identità creativa.

## Time Extend



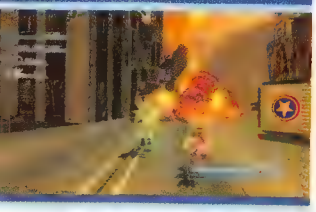
**Chi non trovasse del tutto appagante la formula di gioco proposta da Firefly non potrà dirsi deluso, se non altro, dalla quantità di carne messa al fuoco dagli sviluppatori: oltre alle tre campagne in singolo, composte da quasi trenta missioni, sono presenti un'impegnativa modalità a skirmish programmati detta 'Via delle Leggende' (con sfide di difficoltà crescente), un classico skirmish mode e un editor di mappe/missioni riadattato rispetto a quello già visto in *Stronghold 2*. Unitamente alla modalità multiplayer, tutte queste opzioni garantiscono al prodotto un'elevata longevità.**

# SONIC THE HEDGEHOG

SISTEMA: 360 (VERSIONE TESTATA), PS3 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: SEGA SVILUPPATORE: INFERNO (SONIC TEAM) VOTO: 4 SU 10

Il primo livello si apre con un'ambientazione tropicale dai colori vividi che riporta alla mente gli episodi passati della serie e infonde il germe della speranza nel giocatore. Due minuti, e sette morti in rapida successione, sono sufficienti affinché il germe passi a miglior vita

## Trio della discordia

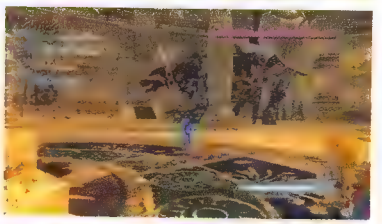


Sebbene il trio di protagonisti dovrebbe garantire una certa varietà all'azione, l'unico personaggio ad assicurare un minimo di pepe è Silver, le cui capacità telecinetiche gli consentono di attrarre oggetti vicini e spararli contro i nemici. L'azione è spesso imprecisa, ma in compenso la velocità ridotta di Silver permette di controllarlo assai meglio di quanto accada con Sonic e Shadow. Le tre campagne principali permettono di sbloccare una serie di personaggi extra, la cui utilità è prossima allo zero. Tails, per esempio, svolazza in maniera irregolare e le sue bombe (che utilizzano il medesimo effetto sonoro di quando il giocatore viene colpito, a testimonianza dell'approssimazione del progetto) aggiungono solo confusione all'azione.

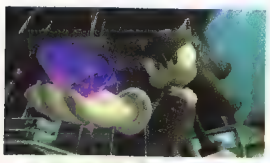
Lo scempio commesso da Sega con quello che un tempo era il suo franchise più rappresentativo lascia interdetti, e la pubblicazione di quest'ultimo episodio è più che mai un segnale di come la serie vada riscritta da zero o, per pietà di chi ci ha speso ore infinite nelle sue iterazioni per Mega Drive, abbandonata una volta per tutte. A risultare inspiegabile per un gruppo esperto come quello del Sonic Team è soprattutto la precarietà del sistema di controllo, talmente fallato da lasciare costantemente il giocatore con la sensazione di essere in balia degli eventi. Venire a patti col trio dei protagonisti (Sonic, Shadow e Silver) è affare improbo, specie quando si è chiamati a vestire i panni del porcospino blu. Ogni salto, ogni piattaforma, ogni nemico rappresentano un'incognita assoluta e, in virtù di una telecamera che non permette di dominare mai completamente ciò che attende il protagonista di fronte a lui (o sotto, o sopra), persino il più semplice dei balzi può assumere i contorni di una scommessa, con Sonic e compagni vittime di regolari cadute nel vuoto (con il difetto, oltretutto, che il volo nel nulla riveli in molti casi la pessima struttura poligonale dei livelli).

Così, fra una fase di snowboarding sostanzialmente inutile, il canonico (e noioso) scontro col boss di turno e una delle numerose sequenze buggate in cui Sonic o alter ego vari dovrebbero schizzare in aria, catapultarsi o infilare un loop e invece lo mancano regolarmente, tutto ciò che rimane da fare è imprecare contro i designer Sega e assistere rassegnati alla costante morte del proprio avatar. Ciò che intristisce ancora di più è che quando si infila una sporadica sezione ben progettata e testata a dovere, il gioco regala uno scorcio dell'eccellenza che ha contraddistinto la serie ai suoi albori, spedendo in un viaggio a velocità siderale attraverso ambienti pulsanti e coloratissimi. Ma la scarica adrenalinica dura sempre il tempo di un istante, con l'ennesima morte del proprio avatar a ricordare quanto la serie abbia sofferto il passaggio dal 2D al 3D e come, ironicamente, *Sonic* risulti molto più giocabile quando l'input richiesto al giocatore è minimo. Beffa delle beffe, ai fini di innalzare il livello di longevità della propria produzione e favorire la rigiocabilità, Sonic Team ha riempito i livelli di oggetti nascosti e bonus vari. Ma quando lo scopo di ogni partita sembra quello di limitare il più possibile i danni anziché di guardarsi intorno in cerca di ricompense varie, una simile prospettiva appare assai poco attraente.

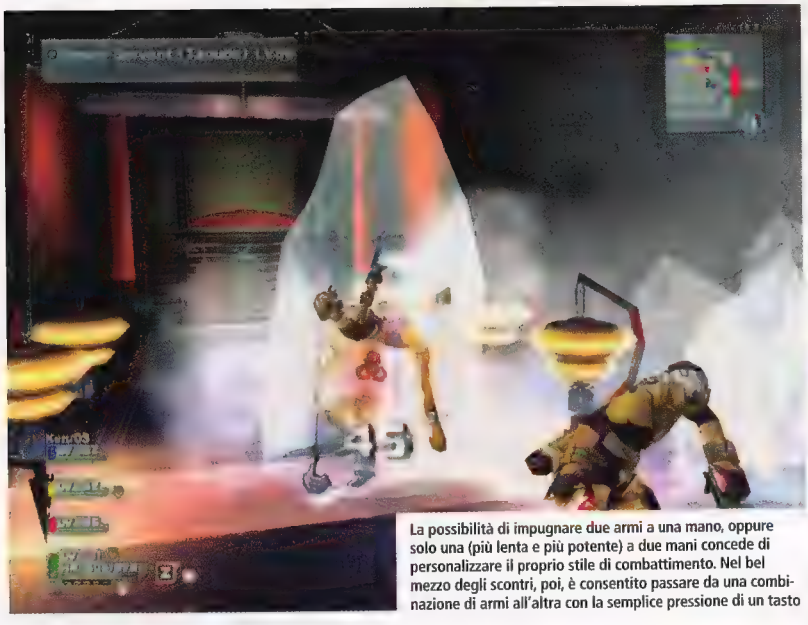
I ripetuti errori nella progettazione del sistema di controllo di ogni episodio tridimensionale di *Sonic* sono un indizio di come il team giapponese non sembri consapevole delle proprie mancanze e voglia anzi lasciare ai fan della serie il compito di adattarsi alle nuove meccaniche. Proprio come un'automobilista che imbocca una tangenziale contromano e, anziché preoccuparsi della propria situazione, costringa tutti gli altri a pericolose manovre per evitarlo. Il timore è che anche il porcospino che incarnava il personaggio più conosciuto dei videogiochi nel secolo scorso possa finire la benzina. E, a giudicare da questo *Sonic the Hedgehog*, si è già accesa la spia della riserva...



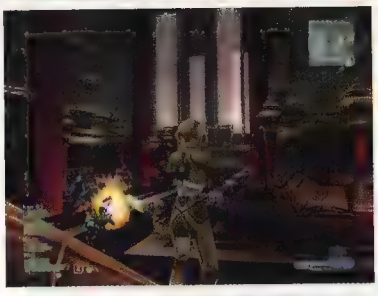
Ogni volta che vengono colpiti, Sonic e compagni perdono solo una parte degli anelli in proprio possesso (da utilizzare alla fine di ogni livello per fare shopping in un apposito negozio). Un isolato sprazzo di clemenza da parte di Sonic Team in un gioco il cui scopo principale sembra essere quello di punire l'utente

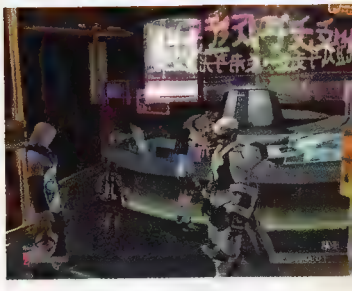


La città di Soleanna funge da hub per tutto il gioco, fornendo obiettivi secondari alquanto piatti e, inspiegabilmente, tediando il giocatore con quattro sequenze di caricamento prima di arrivarne alla fine



La possibilità di impugnare due armi a una mano, oppure solo una (più lenta e più potente) a due mani concede di personalizzare il proprio stile di combattimento. Nel bel mezzo degli scontri, poi, è consentito passare da una combinazione di armi all'altra con la semplice pressione di un tasto





La modalità Extra, da sbloccare avanzando sino ad un certo punto della sezione Story, consente di affrontare in singolo una copia esatta del gioco in rete. Permette quindi di creare il proprio personaggio e imbarcarsi in una lunga serie di missioni, senza una trama a fare da sfondo

# PHANTASY STAR UNIVERSE

SISTEMA: 360, PS2 (VERSIONI TESTATE), PC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: SEGA SVILUPPATORE: SONIC TEAM

VOTO: 6 SU 10

Orfana di una modalità offline degna di considerazione e da sempre un pelo troppo elementare, la serie *Phantasy Star Online* non ha mai rappresentato per Sega quel successo commerciale che in fin dei conti avrebbe potuto e dovuto essere. Troppa la concorrenza degli RPG classici da una parte e dei MMORPG veri e propri dall'altra, e troppe le falle di un gameplay mai sfruttato in tutto il suo potenziale. Che Sega abbia intrapreso un moderato cambio di direzione con questo *Phantasy Star Universe*, quindi, è pienamente comprensibile. Meno comprensibili sono gli errori commessi da Sonic Team nell'effettuarlo, il cambio di direzione in questione, soprattutto vista la banalità di tali errori.

Nonostante uno stile grafico pulito e non troppo impegnativo, il motore poligonale si ritrova di tanto in tanto a balbettare vistosamente. Il livello di dettaglio e le animazioni, inoltre, sono decisamente inferiori a quanto visto nell'attuale generazione di giochi per PS2

La volontà di offrire agli utenti impossibilitati a giocare in rete una modalità offline completamente separata da quella online, nonché strutturata come un classico RPG in stile nipponico, è ad esempio apprezzabile, ma avrebbe dovuto essere messa in atto con maggior convinzione. Sebbene sufficientemente estesa e longeva, infatti, l'avventura per un singolo giocatore soffre terribilmente per via di una trama totalmente priva di originalità, ulteriormente affossata dalla ridicola realizzazione delle scene di intermezzo e dalla caratterizzazione dei personaggi (stereotipati al limite della decenza) appena abbozzata. L'impossibilità di creare il proprio eroe, poi, porta a preferire con decisione la modalità online, all'inizio della quale è possibile scegliere razza, sesso, caratteristiche fisiche e classe del proprio alter ego.

Storia a parte, ad ogni modo, il cuore del gioco è lo stesso, tanto sollazzandosi da soli quanto andando in rete insieme ad un massimo di altri cinque utenti. Si tratta in pratica di intraprendere una serie di missioni estremamente lineari, solitamente riconducibili all'uccisione di tutti gli avversari (poco vari, purtroppo, e abbastanza stupidi) presenti in ogni zona, alla ricerca di un certo numero di chiavi, all'apertura di passaggi bloccati e all'eliminazione di boss di ragguardevoli dimensioni. Alcune sezioni a bordo di veicoli e altre da portare a termine entro un tempo limite tentano di mescolare un po' le carte in tavola, ma in realtà la noia è sempre in agguato, principalmente per via della piattezza delle quest da affrontare. La gestione dei personaggi, invece, è leggermente più articolata, dato che consente di passare da una delle tre classi disponibili all'altra a piacimento, e prevede aumenti di livello non soltanto per i combattenti, ma anche per la loro affinità con la classe attuale (con ovvie ripercussioni su statistiche e abilità). Sostando nella propria stanza, inoltre, è possibile far evolvere il proprio partner meccanico, trasformandolo da un semplice inventario ambulante ad un dispositivo per la creazione di oggetti, o addirittura in un combattente da portare con sé in battaglia. Non mancano poi i negozi, presso i quali acquistare oggetti e armi, incrementare l'efficienza degli equipaggiamenti e rifornirsi di vestiti e mobilio. Da notare come, giocando in rete, sia persino concesso di allestire un proprio punto vendita, tramite il quale mettere in commercio gli oggetti trovati in battaglia e comprare le rarità rinvenute dagli altri giocatori.

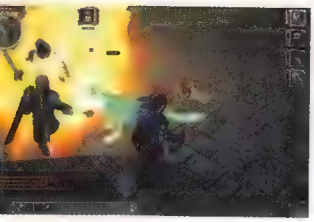
Ciò non toglie che, all'atto pratico, *Phantasy Star Universe* risulti piuttosto datato e, dopo neanche troppo tempo, assai ripetitivo. Colpa di un sistema di combattimento elementare e di una cronica carenza di contenuti che, sia online che offline, ne fanno poco più di un dungeon crawler sotto mentite spoglie...

## Fight!

Il sistema di combattimento adottato in *Phantasy Star Universe* è quanto di più semplice si possa immaginare per un RPG d'azione. Gli scontri, infatti, vengono condotti muovendosi liberamente, agganciando gli avversari con l'apposito lock-on e concatenando attacchi di base e/o speciali per comporre devastanti combo. Gli assalti standard vengono portati con l'utilizzo di un solo tasto, da premere e ripremere ad oltranza, mentre quelli speciali (legati alla classe del personaggio) aumentano in efficacia con l'uso. Tutto molto facile, insomma, e in fin dei conti è una fortuna che sia così, visto il rilevamento di collisioni non sempre perfetto.

# NEVERWINTER NIGHTS 2

SISTEMA: PC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: ATARI GAMES SVILUPPATORE: OBSIDIAN INTERACTIVE VOTO: 8 SU 10



La World Map é un'altra new entry di *NWN2*: la si utilizza per spostarsi automaticamente da una location d'interesse ad un'altra. Nulla esclude, tuttavia, che il viaggio sia disturbato da agguati o aggressioni

*Neverwinter Nights 2*, come il predecessore quattro anni fa, è un centro di prima accoglienza per profughi dell'RPG cartaceo, in tempi per costoro avari di soddisfazioni. Per quanto supportata dalle case editrici, la comunità dei roleplayer da tavolo è di anno in anno dissanguata dalla diaspora verso il digitale, verso quel digitale che si chiama MMORPG e che offre non più avventure uniche, 'intime' perché preparate da ogni singolo Master, ma quest di massa identiche per tutti. Circostanze che agli occhi del 'liberista' appassionato di D&D evocano incubi da piano quinquennale stalinista.

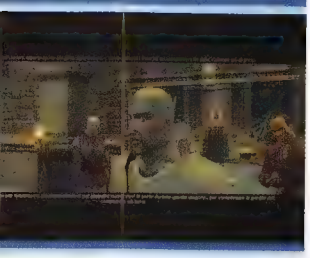
*Neverwinter Nights 2* si lascia esplorare a partire da una campagna singleplayer piacevole, confortevole per chiunque abbia giocato anche solo *Star Wars: Knights of the Old Republic* (altra serie della quale Obsidian ha ereditato il comando) e anzi i legami di affinità con esso sono tutt'altro che superficiali. Ogni giocatore può scegliere il livello tattico di comando a lui più consono: la gestione del party può infatti essere capillare e riguardare ogni singola azione compiuta da ogni personaggio (il tempo può essere fermato per prendere con assennatezza le proprie decisioni e per indicare bene i bersagli), o può essere una gestione alla *Diablo* del solo protagonista. La campagna segue uno sviluppo flessibile e basato sulle scelte del giocatore, soprattutto in merito al progressivo costituirsi del party, i cui personaggi vengono forgiati tramite il completissimo sistema Dungeons & Dragons edizione 3.5. La storia ripropone i classici canoni tolkieniani (un oggetto di grande potere dimenticato per anni in un povero villaggio, un viaggio da intraprendere per scoprire la verità) cari a quasi tutta la produzione di genere, ma non ci si aspettava onestamente molto di più.

Il punto é ovviamente un altro, ovvero il modulo di creazione delle avventure (ribattezzato Elektron) e la connessa modalità online. Il noto editor è strutturalmente assai simile al precedente Aurora, e filosoficamente avvicinabile ad un programma di fotoritocco o editing video avanzato: assai impervio per un novizio, ma ottimizzato al massimo (in quanto a shortkey e distribuzione delle finestre) per l'utente medio/esperto. La quantità di elementi utilizzabili è impressionante, e con questa edizione giunge assai ben accolta la possibilità di creare degli script completi. Le sessioni di gioco così pianificate posso essere hostate dal creatore e proposte all'utenza (sia essa un gruppo di amici storici o una qualsiasi formazione di sconosciuti) tramite il particolareggiato pannello di selezione server della comunità online Bioware; non vi è la vastità di un *World of Warcraft* o di un *Eve Online*, ma v'è indubbiamente la soddisfazione di confezionare e giocare delle avventure davvero personali.

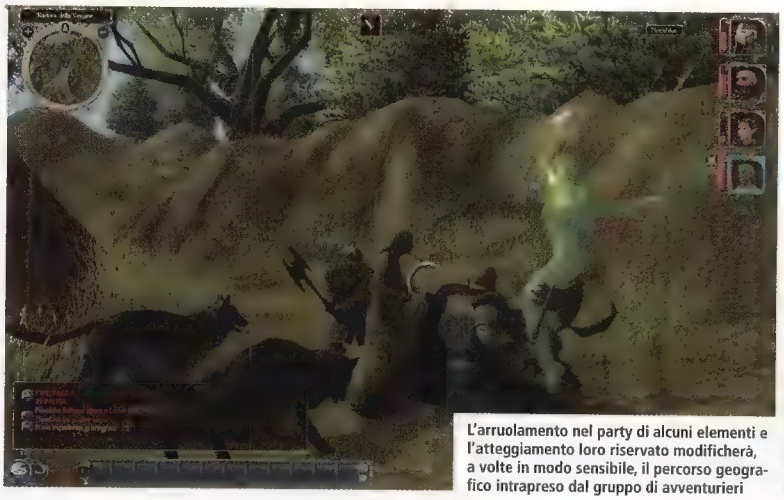
Ovviamente s'è dovuto cercare un bilanciamento tra la disponibilità del maggior numero di strumenti possibili e una certa semplicità dell'interfaccia, e questo bilanciamento ha comportato dei limiti, come la gestione assai incompleta della tridimensionalità (e delle connesse azioni saltare, scalare, acrobazia): una simulazione fisica completa avrebbe forse reso troppo ardua la vita di level designer che rimangono pur sempre degli amatori.

*Neverwinter Nights 2*, nel nome del padre, continua a offrire la sua personale ricetta per placare gli appetiti dei roleplayer e, nonostante la sua situazione di quasi-monopolio, lo fa con impegno e successo.

## Ethos

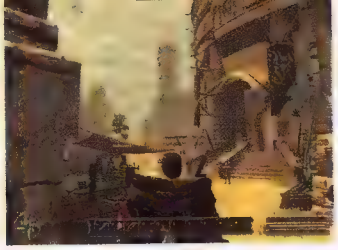


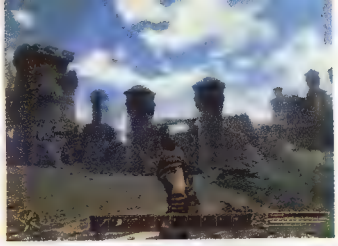
**Come già in *Knights of the Old Republic*, l'allineamento morale gioca un fattore chiave nel concatenarsi degli eventi della storia principale. Il personaggio sceglie in partenza il proprio allineamento, che verrà tuttavia modificato dalle azioni compiute nelle diverse circostanze del gioco, e dal comportamento assunto con i propri gregari. A differenza del netto chiaroscuro della saga di Lucas, tuttavia, il sistema D&D terza edizione consente di delineare nove più complesse direzioni etiche. Mantenere compatto il proprio party, di fronte al contrasto continuo di questi diversi allineamenti, non sarà semplice.**



**L'arruolamento nel party di alcuni elementi e l'atteggiamento loro riservato modificherà, a volte in modo sensibile, il percorso geografico intrapreso dal gruppo di avventurieri**

Un uso estensivo della profondità di campo annebbia i contorni dei dettagli in lontananza. La credibilità del mondo ne guadagna, specie considerando la lieve brezza che muove gli alberi, tutti diversi, generati dall'ormai immancabile middleware SpeedTree





Diversamente da *Oblivion*, non è consentito personalizzare il protagonista, sebbene questo sia caratterizzato in maniera piuttosto neutra. Anche la scelta della classe di appartenenza è negata, preferendo offrire al giocatore l'accesso a qualsiasi abilità egli ritenga più opportuna

## GOTHIC 3

SISTEMA: PC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: JOWOOD PRODUCTIONS SVILUPPATORE: PIRANHA BYTES VOTO: 7 SU 10

Ricorrere ad un paragone è il modo più scontato e lassista per descrivere qualcosa, ma è pure impossibile non pensare ad un certo *Oblivion* mentre si gioca a *Gothic 3*. L'opera di Piranha Bytes riesce comunque a distinguersi in maniera sensibile, non sempre in modo positivo, consentendo al team tedesco di ritagliarsi una personalissima e affezionata utenza che, proveniente dai poco noti ma validi prequel, ha atteso upgradando con reverenza i propri PC per giungere preparata all'occasione.

La prima nota dolente riguarda appunto la catena hardware deputata a condurre il rigoglioso mondo di Myrtana. Con un dettaglio persino medio, anche le macchine più spinte faticano a muovere gli scenari e l'azione in modo impeccabile. Sia detto che a video si incontra un continuo affollamento di texture maniacali ed effetti sontuosi, eppure il codice lascia spesso a desiderare, mettendo in mostra la scarsa ottimizzazione operata. I limiti non si fermano al solo frame rate, traballante, ma investono tutta una serie di pecche grafiche che svalutano il quadro completo, con pop-up, draw in, texture non aggiornate e compenetrazioni poligonali. Vero anche che il gameplay, lento in genere, non risente oltremodo di queste imperfezioni.

Strutturato come un mondo aperto e in larga parte subito accessibile, l'avventura comincia in media res, come da copione. Il mondo di Myrtana offre uno scorcio inusuale, con l'armata degli Orchi che ha soggiogato gli umani e detta legge, una soluzione che propone presto l'opzione morale circa la fazione da seguire: i dominanti orchi o la ribellione? L'indirizzo scelto influenza l'entità delle quest proposte che si offrono nell'inaudito numero di 500. Di queste, una frazione infinitesimale è legata allo sbroglio della trama principale, che può pertanto essere conclusa con tempistiche ragionevoli.

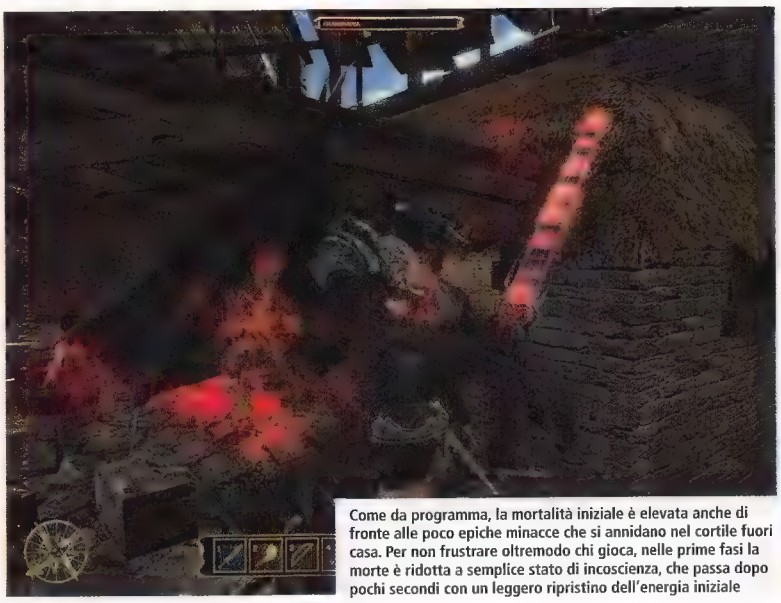
Impiegando una visuale in terza persona (sebbene la soggettiva sia opzionabile), *Gothic 3* tenta di infoltire l'esperienza combattiva tramite l'uso abbinato dei tasti del mouse, che attivano attacchi potenti o rapidi, e la cui pressione alternata disegna brevi ed efficaci combo. Un lock-on permette poi di concentrare gli attacchi sul singolo nemico e di evadere nel contempo gli altri, dando origine a improbabili quanto efficaci balletti circolari.

Oltre al battle system, quello che distanzia *Gothic 3* dall'osannato *Oblivion* è comunque il modo di raccontare e il mondo raccontato. Il narrato prende talvolta pieghe umoristiche che allentano la tensione e funzionano da intermezzi ristoratori nell'incessante martellare di mouse, donando allo scenario decadente di Myrtana un carattere proprio. Merito anche della direzione artistica che coniuga il realismo estremo degli ambienti alla caricatura stile *World of Warcraft* del bestiario, con orchi e mostruosità assortite dallo sguardo mai particolarmente reattivo e dalle proporzioni spesso goffe.

Pregi e difetti del titolo sono intrinseci al genere d'appartenenza: l'impegno richiesto per livellare il personaggio ed esplorare Myrtana è cospicuo e non è possibile godere di *Gothic 3* senza la ferma intenzione di lasciarsi condurre per mano lungo un sentiero complesso, esteso e variegato. Gran parte del valore del titolo lo fa dunque la predisposizione del giocatore all'autoinganno, cedendo a quel sense of wonder che rende tollerabile ogni deficienza artificiale, ogni difetto grafico, ogni morte repentina, ogni subquest insipida. Il resto è emozione e ricordo dell'avventura.

### La Legge del tempo

Le azioni del protagonista modificano la percezione che il mondo ha di lui. Compiere un reato compromette la reputazione nei confronti della legge e le successive reazioni degli abitanti. Intelligentemente, e in controtendenza rispetto ad altri titoli similari, le voci circa la propria condotta non si diffondono in tempo zero ma giungono con sensato ritardo nei luoghi più distanti dall'accaduto. Capita così di poter commettere un torto ai danni di una fazione, ma poter ancora accedere ai loro favori, qualora questi vengano richiesti presso una sezione distaccata e lontana dal luogo della malefatta.

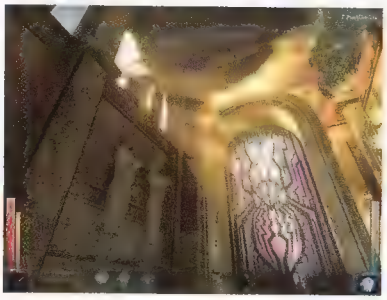


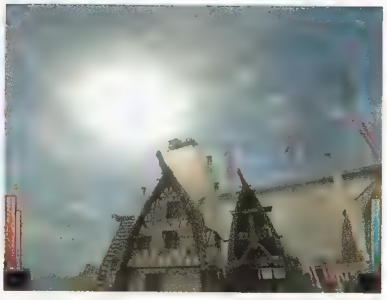
Come da programma, la mortalità iniziale è elevata anche di fronte alle poco epiche minacce che si annidano nel cortile fuori casa. Per non frustrare oltremodo chi gioca, nelle prime fasi la morte è ridotta a semplice stato di incoscienza, che passa dopo pochi secondi con un leggero ripristino dell'energia iniziale

# DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

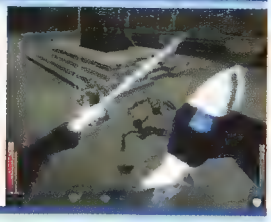
SISTEMA: PC VERSIONE: EUROPEA PRODUTTORE: UBISOFT
SVILUPPATORE: ARKANE STUDIOS/KUJU ENTERTAINMENT VOTO: 6 SU 10

I caricamenti intervengono di frequente e con una persistenza irritante, mentre il sistema di salvataggio invoca l'osanna di tutti gli adepti del quick save, dato che è possibile salvare in ogni momento (e che gli autosave abbondano...). Nota dolente circa i crash del codice che, di tanto in tanto, getta la spugna e rimanda al desktop





## Fantasy LAN(D)



**Come ogni FPS che si rispetti, anche *Dark Messiah* porta in dote il suo multiplayer. Sorprendentemente, la struttura di gioco online non si adagia sui soliti deathmatch da macelleria, ma propone un orientamento più strategico e vicino alla filosofia di un *Team Fortress*, con due clan che si fronteggiano e nelle cui fila militano esponenti di diversa classe: guerrieri, maghi, arcieri e assassini con qualità e debolezze precipue. Il gioco di squadra diventa preferenziale all'assalto in solitaria e il divertimento ne guadagna. Tristemente, le possibilità di interazione fisica offerte da Havok sono rarefatte rispetto al modo single player, a tutto danno della varietà delle situazioni.**

Non basta lo sviluppo su una versione aggiornata del Source Engine di Valve, le buone parole spese da Gabe Newell e il ricorso dell'Havok a fini ludici per rendere questo *Dark Messiah* quello che chiaramente desidera essere: *Half Life 2* in chiave fantasy.

Sebbene si fregi di un brand noto in ambiente PC per i trascorsi prettamente ruolistici, questa iterazione della serie *Might and Magic* si riscopre con una visuale in prima persona che amplifica l'impatto dello scenario fantasy e inasprisce, almeno nominalmente, l'entità degli scontri. E l'intenzione è encomiabile, ormai sazi di RPG in terza persona visti dall'alto, con AI fallate, concept narrativi stanchi e triti, menu ipertrofici e un generale senso di noia attorno... Purtroppo, esclusa la prospettiva di gioco, tutti gli altri aspetti si ripresentano con puntualità, ammorbando l'esperienza come nelle precedenti incarnazioni del franchise.

Il primo passo lontano dal punto di riferimento segnato da *HL2* è lo sfruttamento della fisica in termini giocosi. Certo, lo stereotipato protagonista di *Dark Messiah* può sollevare oggetti e corpi, spostandoli e lanciandoli in accordo agli algoritmi Havok, può recidere le funi che sostengono un ponte o che impediscono il crollo di altre strutture e, sempre con azioni in tempo reale, può scaraventare i nemici su trappole mortali, o più semplicemente sferrare un calcio che li precipiti nel dirupo alle loro spalle. In determinate occasioni, l'ispezione dello scenario di battaglia stimola tattiche contestuali: nemici invulnerabili ad ogni colpo o magia sono invece sensibili ad attacchi ambientali (in genere: 'qualcosa' che crolla). Eppure, sebbene le possibilità siano molteplici, la gestione della fisica non acquista mai diritto di cittadinanza entro i confini ludici e partecipa piuttosto come soggetto immigrato rispetto al pigiar di tasti, un 'di più' che non autorizza pretese innovative da parte del titolo.

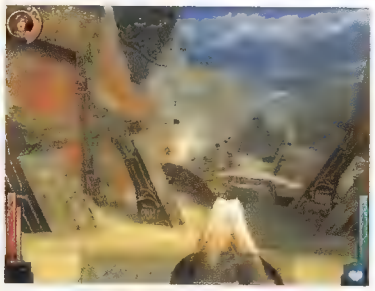
Per quanto riguarda il sistema di combattimento, ai consueti strafe laterali e alla febbrile attivazione del menu tramite rotella del mouse, *Dark Messiah* accosta numerose soluzioni per risolvere i conflitti in proprio favore. Magie, armi pesanti, da lancio o da impatto sono disponibili in quantità e varietà ammirevoli. Il sistema di incremento dei livelli di esperienza, inoltre, consente una personalizzazione delle abilità che può inclinare il giocatore verso l'approccio brutale del guerriero, quello astuto del mago o quello subdolo del ladro. Tutte le varianti sul tema sono ammesse e gradite, con un protagonista che può rendersi capace di scivolare nell'ombra per plagiare con la magia un nemico e aizzarlo contro i suoi compagni. L'IA, purtroppo, non fa che vanificare parte del lavoro condotto per offrire al giocatore i giusti strumenti d'offesa.

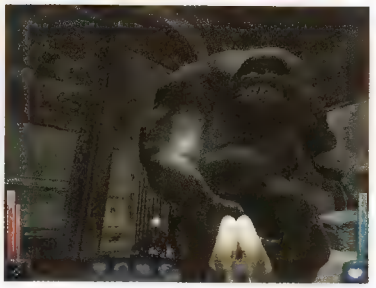
Girovagare fra rovine e ambientazioni evocative costituisce di suo uno stimolo sufficiente all'investimento di ore/gioco, così come lo è la varietà dei luoghi esplorati e l'occasionale eccellenza di alcuni eventi scriptati. Pregevole la caratterizzazione artistica dei personaggi, così com'è buono il level design, architettato all'insegna di una garbata linearità che agevola la progressione.

Privo di difetti madornali, il gioco pecca di un approccio adolescenziale e mai del tutto coinvolgente, anche se della scarsa partecipazione emotiva vanno in primis accusati il narrato e il recitato, ambedue tragici. Data la presenza di buoni momenti e la durata contenuta dell'avventura, *Dark Messiah* si propone come intercalare fra giochi di ben altra caratura. E *Half-Life 2* rimane ancora solo, lassù.

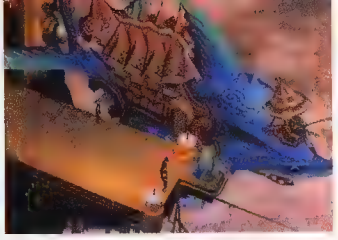
**Sorprende sempre la bassa qualità delle storie che gli autori di videogiochi sono capaci di raccontare. Nessuna eccezione in *Dark Messiah of Might and Magic* che propone il solito coacervo di stereotipi fantasy, condito da nomenclature simil-tolkieniane e con lo sgradevole plus di doppi sensi a sfondo sessuale. L'increscioso doppiaggio italiano impone l'installazione di quello anglosassone**

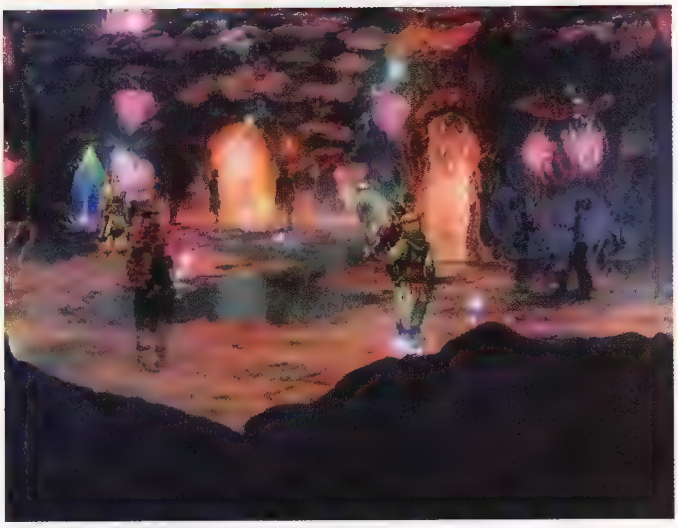
**In termini di specifiche, *Dark Messiah* non è certo parco e saranno in pochi a godere del massimo dettaglio possibile. Per questi fortunati, lo scenario si colmerà di texture dettagliate e panorami benedetti da un'illuminazione HDR che ne esalta le affascinanti vedute**





Se è vero che i personaggi di *Origins* appaiono molto più vivaci che in passato, le animazioni che li caratterizzano hanno un che di 'robotico' e lasciano alquanto a desiderare





Uno dei personaggi più riusciti del gioco è Guillo, una sorta di androide paranoico la cui voce, maschile e femminile al contempo, riporta alla mente quella del Barone Ashura di 'Mazinga Z'

# BATEN KAITOS ORIGINS

SISTEMA: GC VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: NAMCO SVILUPPATORE: MONOLITH SOFTWARE VOTO: 7 SU 10

Il primo episodio di *Baten Kaitos* a suo tempo, rappresentò una sorta di esperimento 'borderline' nel panorama dei JRPG. Da un lato il singolare sistema di combattimento basato sull'uso di carte da gioco rappresentava un elemento di rottura rispetto ai 'crismi' (fin troppo istituzionalizzati) del genere di riferimento. Dall'altro una struttura ludica decisamente ortodossa, ancorata ad un character design ai limiti dello scontato e ad un comparto narrativo vagamente preconfezionato, rivendicava l'appartenenza del titolo di Monolith alla tradizione più conservatrice.

Le premesse da cui muove il secondo capitolo della serie, di cui il suffisso *Origins* attesta la natura di prequel piuttosto che di seguito vero e proprio, sono suppergiù le medesime. Tuttavia *Baten Kaitos Origins* rappresenta, al contempo, una netta evoluzione e una mezza involuzione rispetto al proprio predecessore. In termini di produzione, infatti, può vantare un lavoro di lima decisamente più accurato. I personaggi appaiono senza dubbio più vivaci e carismatici, per quanto leggermente stereotipati, e fortunatamente non risultano più affetti dalla sindrome di 'cattiva compressione dei dialoghi' che funestava il primo episodio. Anche la successione degli eventi appare ora più briosa e meno prevedibile, sebbene la carenza di colpi di scena e una certa linearità di fondo giochino a discapito del concetto stesso di tensione narrativa. Le isole fluttuanti che fanno da cornice all'universo di *Baten Kaitos*, poi, sono tratteggiate con la stessa minuzia e maestria a cui gli ingegnosi illustratori di Monolith ci hanno abituato, il che conferisce un aspetto del tutto scintillante al guscio che racchiude la meccanica di gioco vera e propria.

Meccanica di gioco che, in questo secondo capitolo della serie, appare tuttavia ritoccata e ridimensionata. L'involuzione cui si faceva cenno in apertura riguarda infatti il sistema di combattimento vero e proprio, che in *Origins* viene snellito e semplificato, ma non certo perfezionato. Laddove in *Eternal Wings and the Lost Ocean* ogni deck era costruito in relazione alle caratteristiche dei singoli combattenti (e separato dagli altri), in *Origins* tutti i membri del party vengono gestiti all'unisono, intervenendo su di un unico, singolo mazzo. Questa soluzione conduce inevitabilmente ad una serie di effetti positivi e, contemporaneamente, a qualche grattacapo di troppo. Se da una parte, infatti, gli scontri divengono così più snelli e frenetici, dall'altra si rischia di incorrere in un vero e proprio problema strutturale. Quest'ultimo è determinato dalla necessità di dover gestire, al tempo stesso, sia gli attacchi standard che quelli esclusivi di ogni combattente, il che si traduce in un approccio che concede ampi margini di aleatorietà agli scontri. La possibilità di scartare buona parte del mazzo, in vista di pescaggi più fruttuosi, deve essere sfruttata con saggezza, dato che spesso e volentieri ci si ritrova per le mani una serie di carte del tutto inutili in un determinato frangente. L'estrema rapidità con cui si svolgono i turni, poi, fa sì che non si abbia nemmeno la possibilità di sollevare gli occhi dalle proprie carte, finendo così per mancare le pirotecniche animazioni che hanno luogo sullo schermo.

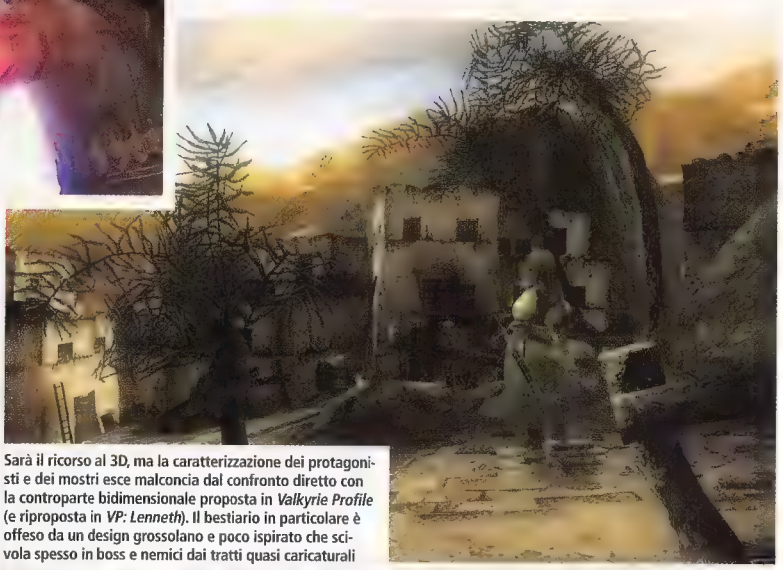
Nonostante queste lievi defaillance, *Baten Kaitos Origins* rimane comunque uno dei migliori esempi di RPG alla maniera nipponica disponibili su GameCube. Anche se detto così, in effetti, può sembrare poca cosa.

Gli scontri di *Origins*, già di per sé spettacolari, vengono ulteriormente vivacizzati dalle cosiddette 'Relay Combo', ovvero mosse extra che permettono di sferrare coreografici attacchi coordinati

## Citazioni gialle

Come accadeva nel primo episodio della serie, il gameplay di *Baten Kaitos* ruota attorno al concetto di Magnus. Tutti gli oggetti incontrati durante l'avventura possono infatti essere trasmutati in carte da gioco magiche, che prendono il nome, appunto, di Magnus. Queste ultime sono suddivisibili in due tipologie: Battle e Quest. Le prime, ovviamente, rappresentano l'ossatura degli scontri, mentre le seconde, opportunamente combinate, vengono sfruttate per risolvere piccoli enigmi e avventure secondarie. Tra queste ultime trova spazio un'autocelebrazione di Namco, una sorta di cameo 'sui generis', in cui il giocatore sarà chiamato a sfamare costantemente una creatura che risponde al nome di Pac-Man.

Tecnicamente, *Silmeria* segna i limiti di PlayStation2. In tutti i sensi. Se da un lato ne evidenzia il flickering virulento, dall'altro dimostra la nonchalance con cui l'architettura Sony muove grandi masse poligonali, ricoprendole di tinte accese e texture dettagliate. L'opzione 480p migliora la situazione, così come sono bene accolti il supporto del formato video 16:9 e di quello audio Pro Logic II



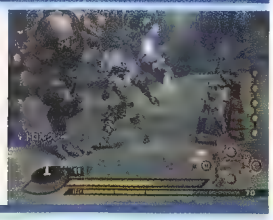
Sarà il ricorso al 3D, ma la caratterizzazione dei protagonisti e dei mostri esce malconcia dal confronto diretto con la controparte bidimensionale proposta in *Valkyrie Profile* (e riproposta in *VP: Lenneth*). Il bestiario in particolare è offeso da un design grossolano e poco ispirato che scivola spesso in boss e nemici dai tratti quasi caricaturali

Per quanto godibili, i motivi scritti dal maestro Motoi Sakuraba risultano meno freschi di quelli realizzati per il primo *VP*. L'eccessiva ripetitività non è alleviata dalla qualità strettamente superiore delle orchestrazioni

# VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA

SISTEMA: PS2 VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: SQUARE-ENIX SVILUPPATORE: TRI-ACE VOTO: 8 SU 10

## Crystal crescendo



**Una delle caratteristiche di *Valkyrie Profile* era la fase platform. Riproposta in chiave tridimensionale (anche se tecnicamente si tratta di un falso 3D alla *Klonoa*), la novità risiede nei cristalli che Alicia utilizza per congelare i nemici. Colpire un nemico ibernato provoca uno scambio fra la posizione di Alicia e dell'avversario, un vero e proprio teletrasporto ante litteram che apre la strada a puzzle intriganti (e talvolta cervellotici) per raggiungere zone recondite dei dungeon. Ulteriore variante sul tema arriva dalla proprietà dei cristalli di rimbalzare sulle pareti finché non incontrano un mostro, ispirando traiettorie degne d'un tavolo da biliardo**

Sentimento. È in essenza questo che distingue, in difetto, *Valkyrie Profile 2: Silmeria* dal suo predecessore.Un inciso necessario perché, di fatto, *Silmeria* è un prodotto di rara eccellenza sotto ogni altro punto di vista. Eppure, l'emozione che muoveva il giocatore nel precedente episodio per PSone (e che lo muove oggi nel remake per PSP), risulta mitigata dalla generale trascuratezza con cui vengono presentati i comprimari, che nell'originale *Valkirie Profile* erano motivo principale di indagine del mondo, con i loro tragici trascorsi da scoprire. Stesso discorso per i protagonisti, meno incisivi, con una protagonista che, lei per prima, appare spaesata, inerme e divisa nelle scelte e nella personalità, così come il suo corpo è lacerato dalle due anime che lo abitano: Alicia, figlia ripudiata di un re tiranno, e Silmeria, valchiria reietta scacciata dalla terra di Odino, la mitologica Asgard.

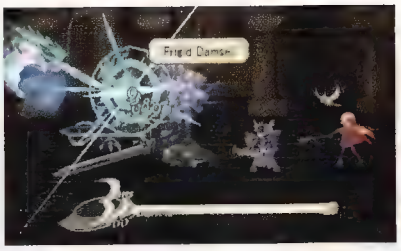
Il carattere pavido e remissivo di Alicia è certo strumentale alla storia, muove i meccanismi del narrato e sottolinea l'impeto guerriero della valchiria sopita in lei, ma ciò non può che logorare il rapporto con un giocatore che stenta a trovare un riferimento a cui legare indissolubilmente sé stesso e il gioco. Gioco che, bontà sua, si dimostra impeccabile sotto l'aspetto ludico facendo quindi meritare al titolo un giudizio egualmente fulgido.

*Silmeria* lima e perfeziona molti degli aspetti che hanno reso *Valkyrie Profile* un'opera pregna e imperdibile. Il sistema di combattimento, forte della terza dimensione, offre nuovi ed eccitanti scenari di sperimentazione, proponendosi come la versione ruolistica del gioco degli scacchi. Ancora composto di un massimo di quattro elementi mossi dalla pressione del tasto relativo, il party non è più congelato sul lato destro di un'istantanea 2D, ma vaga ora in arene ampie a sufficienza da ispirare attacchi sul fianco e da tergo, incursioni improvvise, ritirate momentanee o fughe strategiche. L'opportunità di suddividere il team in più gruppi (da uno, due o tre elementi), consente tattiche d'accerchiamento inedite e permette di aggiungere un'ulteriore dimensione strategica alla tenzone.

Anche sotto l'aspetto di equipaggiamento e skill, *Valkyrie Profile Silmeria* compie un passo in avanti rispetto allo scorso capitolo. Ogni capo di vestiario, arma o pendaglio è caratterizzato da una runa di forma e colore distintivi, combinando le quali si innescano le abilità di supporto. Scelta un'abilità, l'esperienza accumulata in battaglia ne incrementa la conoscenza sino al suo apprendimento. A questo punto è possibile opzionare la skill e goderne i favori per creare poi nuove stringhe runiche che attivino ennesime capacità. Armi, armature e amuleti passano sovente di mano fra i personaggi, in modo da ampliare le possibilità sul campo.

Unitamente alle skill personali, vanno poi gestiti con attenzione anche i cosiddetti Sealstone, globi di natura ancestrale i cui poteri influenzano il party o i dungeon, a seconda che siano indossati o posti sugli appositi reggitori. La convergenza di queste innovazioni partecipa alla costruzione di un sistema di gioco complesso e profondo che lenisce la ripetitiva evenienza degli scontri (necessari per sbloccare le abilità e aumentare le statistiche). Va comunque chiarito che un oculato utilizzo di Sealstone e abilità di supporto è preferibile al level up nudo e crudo. Molti nemici si dimostrano insensibili a certi attacchi, e disporre di maggiore forza o di un numero di HP cospicuo non facilita la vittoria quanto può fare una strategia vincente. D'altra parte, come da tradizione Enix (ora Square-Enix), *Silmeria* richiede dedizione, sudore, tempo, sangue e studio, tante e tali sono le combinazioni possibili fra personaggi, armi, Sealstone e abilità.

Brevemente, chi ha già incontrato le valchirie di Tri-Ace non può esimersi dall'affrontare questo ottimo prequel. Per tutti gli altri il consiglio è di cominciare dal principio, approfittando della riedizione PSP recensita nella pagina accanto.



# VALKYRIE PROFILE: LENNETH

SISTEMA: PSP VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: SQUARE-ENIX SVILUPPATORE: TRI-ACE VOTO: 8 SU 10

Più che una mossa commerciale, la riedizione di *Valkyrie Profile* ha il sapore di un atto dovuto. Nato su PSone nel 1999 e distribuito con parsimonia anche sul suolo americano, il gioco non ha mai raggiunto il Vecchio Continente e, sebbene manchi ancora l'annuncio di un'edizione europea, l'assenza di lockout territoriale su PSP assicura all'utenza nostrana la possibilità di godere di una delle opere più belle e al tempo misconosciute di sempre: un RPG giapponese, ma non per questo tradizionale, creato dai padri di *Star Ocean* e condotto con piglio innovativo in ogni sua componente.

La principale caratteristica di *Lenneth*, saltando a piè pari l'enorme qualità della storia e la sua brillante narrazione, è la positiva unione di fasi di gioco complementari, seppur molto diverse fra loro. Da una parte regna l'indagine del mondo virtuale, che si esprime attraverso la visita delle numerose ambientazioni e dei relativi abitanti; dall'altra l'esplorazione di dungeon apre il sipario su una struttura platform che aumenta il piacere della scoperta e rende possibile l'evasione degli scontri o, quantomeno, permette di decidere il momento migliore per affrontarli.

Il combattimento vero e proprio è un'ulteriore gemma di spirito pionieristico, con i quattro tasti di PSP deputati al controllo di altrettanti membri del party. La pressione di un tasto attiva il personaggio relativo, ed è nella combinazione degli attacchi e nella tipologia degli stessi che si scopre la profondità del battle system di *Lenneth*. In relazione all'arma equipaggiata si possono effettuare da uno a tre attacchi di varia natura: colpi che proiettano in aria, affondi, attacchi da tergo o alle gambe. Con una buona tempistica è possibile sfondare la difesa nemica e, se i colpi a segno sono di sufficiente numero e portata, si rendono disponibili coreografici colpi speciali, distintivi per ognuno dei protagonisti.

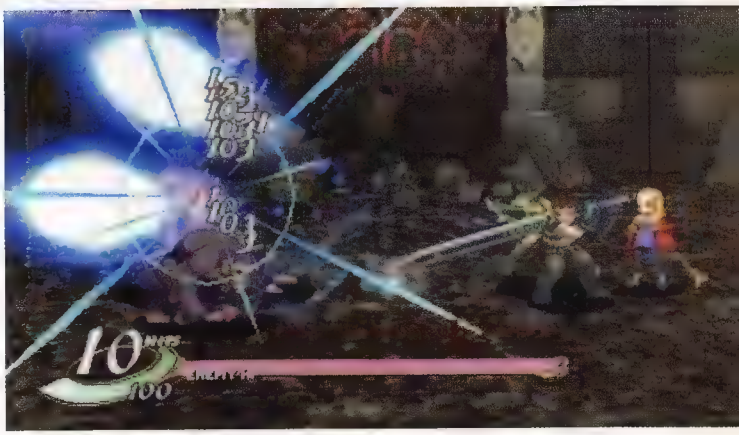
Parimenti basilare è la fase gestionale, dove si spendono i punti esperienza per apprendere nuove abilità e si organizza il party in relazione alle forze nemiche del caso. Fondamentale è la possibilità della protagonista di alterare gli oggetti e mutarli in altra cosa: ogni permutazione costa un certo numero di Materialize Point, ma questa è spesso l'unica via per ottenere armamenti superiori. Scatta dunque la molla del collezionista che impone la trasformazione degli oggetti più esotici, nella speranza di ottenere preziosi item in cambio.

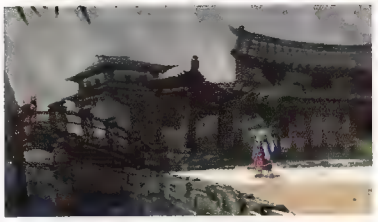
Ogni capitolo della vicenda, ispirata alla mitologia nordica, si articola su svariati periodi. La visita di luoghi e dungeon esaurisce la loro limitata disponibilità e, consumati tutti i Period Point, il capitolo termina inderogabilmente. Fra un capitolo e l'altro la valchiria protagonista viene giudicata e ricompensata per i suoi servigi, ed è inoltre in questa fase che bisogna affidare alcuni dei propri guerrieri al regno degli Aesir, dove combatteranno la battaglia celeste sotto i comandi di Odino. Offrire il guerriero migliore penalizza il party, ma agevola l'esito finale della guerra divina, incrementando, al contempo, la disponibilità di MP nonché sbloccando alcune vicende chiave della storia.

Le varie e molteplici componenti del gioco, sottese da una trama ricca, cupa e intricata, compongono un quadro di rara bellezza, che non ha perso nessuna delle pennellate di classe che lo distinguevano all'epoca della sua uscita a 32bit. Invero, strabilia come l'opera di Tri-Ace sia invecchiata bene, merito del gusto artistico e dell'abile miscela 2D/3D che ne distingue l'estetica.

Cavillando in cerca di un difetto, non si può che segnalare un gameplay senza compromessi dal quale un casual gamer dovrebbe star ben lontano. *Lenneth* non è un titolo da affrontare a cuor leggero: l'impegno di oregioco è ingente così come abbondante è il tempo da spendere in battaglie ingaggiate per il necessario level up. Per quanti trovassero però la volontà di approfondire ogni singolo aspetto del gioco, sono pronte a dischiudersi le porte di un mondo fantastico, profondo e drammatico come solo le vicende epiche sanno essere.

*Lenneth* offre tre finali. Quello risolutivo e rivelatorio è raggiungibile solo attraverso una sequenza di azioni per nulla intuitive, rendendo di fatto essenziale il ricorso ad una guida. Guida consigliata anche per i numerosi segreti sparsi nel gioco e per affrontare adeguatamente la sfida improba del Seraphic Gate



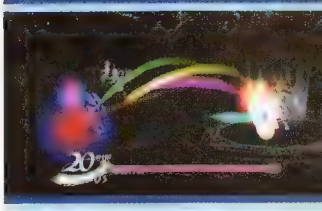


Il porting su PSP è fedele in sostanza all'opera originale. L'unica sensibile diversità si rintraccia nei filmati, ora in CG in luogo della precedente animazione tradizionale. I nuovi FMV esaltano il superbo schermo del portatile Sony ma si allontanano forse eccessivamente dall'estetica anime del gioco giocato

Durante la visita di villaggi e dungeon si entra in possesso di artefatti divini prodotti da Odino stesso. È possibile trattenerli per farne uso concreto in battaglia, così come restituirli al legittimo creatore ottenendo un vantaggio in termini di valutazione al termine di ogni capitolo

Le fasi platform sono tutt'altro che accessorie. La possibilità di lanciare cristalli di ghiaccio permette sia di congelare (ed evitare) i nemici minori che di creare piattaforme temporanee da sfruttare per raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili

## Seraphic Gate



Terminato il gioco si apre l'accesso al Seraphic Gate, un dungeon popolato da nemici di potenza smisurata che inclinano a dismisura la curva di difficoltà. Per rendere meno assurdo il compito, si può fare appello ad alcuni personaggi di forza ineguagliabile rispetto a quelli presenti durante la vicenda principale. Il Seraphic Gate va inoltre terminato in un'unica sessione giacché i salvataggi memorizzano solo tesori e punti esperienza acquisiti. Una sfida ostica, soprattutto in considerazione del fatto che il vero modo per 'battere' il Seraphic Gate è concluderlo ben dieci volte. Il premio? Una spada. Potente, ma pur sempre una pidocchiosissima spada...

# GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES

SISTEMA: PSP VERSIONE: EUROPEA PRODUTTORE: ROCKSTAR GAMES
SVILUPPATORE: ROCKSTAR LEEDS/NORTH VOTO: 7 SU 10

Piuttosto che 100 pacchetti nascosti da rintracciare, *VCS* presenta 99 palloncini rossi da far scoppiare per aria. Oltre a riproporre l'aereo della versione PlayStation2 di *Vice City*, *VCS* aggiunge al repertorio BMX, quad e jetski

Una delle novità di *GTA: Liberty City Stories* rispetto al *GTAIII* che per primo permise di visitare la 'città della libertà' era la possibilità di guidare le moto. All'epoca di *GTAIII*, non c'erano ancora. Una delle novità di *GTA: Vice City Stories* rispetto a *GTA: Vice City* è la possibilità di nuotare. All'epoca di *Vice City* il povero Tommy Vercetti affogava e basta.

Sebbene possano suonare futili ai più, queste aggiunte hanno un sapore tutto particolare per i fan della serie targata Rockstar. Per loro, rivisitare le strade in cui hanno combattuto, guidato, rubato, ucciso, spacciato per settimane è un'esperienza quasi commovente, come tornare in un luogo di villeggiatura frequentato da bambini e vederlo dal punto di vista di un adulto. Rockstar questo lo sa, e non perde occasione di approfittarne.

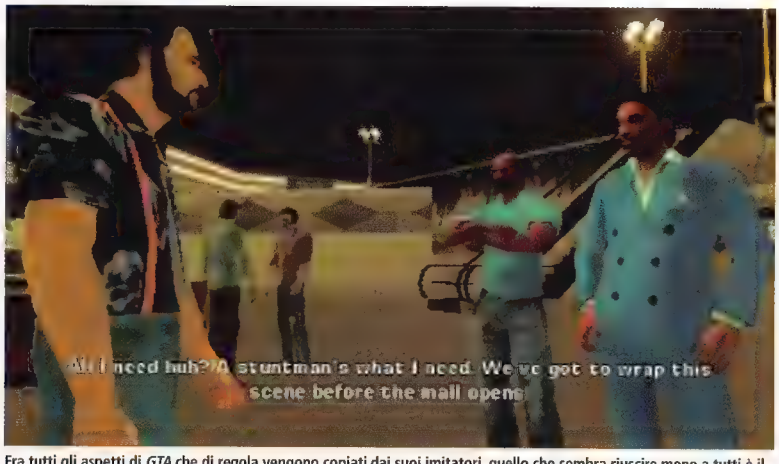
Vice City, in particolare, è una città magica, da tempo insediata nei cuori degli appassionati come 'la migliore'. E quella che si ritrova in *GTA: VCS* è proprio lei, con le sue luci al neon e la sua musica anni '80. Stavolta, però, il giocatore veste i pani di un protagonista anomalo. Vic Vance, prima ancora che il fratello di Lance Vance, non è un criminale e non ha intenzione di diventarlo. Il suo arruolamento nell'esercito nasce proprio dall'esigenza di fare soldi 'puliti' per aiutare la famiglia in difficoltà, ma come sapranno in molti, la caserma di Vice City non è propriamente il luogo della legalità. Ed è qui che Vic inizia la sua trasformazione da ragazzo volenteroso in volenteroso criminale, portando a termine missioni sporche di vario tipo, più lunghe e articolate di quelle proposte in *Liberty City Stories*. Quindi si darà alla costruzione di un impero (che farà senz'altro la felicità del fratello) acquistando palazzi e convertendoli in bordelli, casinò e altre operazioni illegalmente remunerative.

Pregi e difetti della serie si ripresentano puntuali. La libertà deambulatoria, il piacere di guidare, la varietà di missioni, la storia interessante, l'umorismo, le prostitute, ma anche un sistema di combattimento approssimativo, un motore grafico visibilmente appesantito dalle dimensioni del mondo di gioco, il fastidio di morire e dover prendere un taxi. Ma è Vice City, la città, la vera protagonista e calamita. Perché questo non è solo un nuovo *GTA* su PSP, ma è soprattutto *Vice City* su PSP. Una grossa differenza. E stavolta la puoi circumnavigare a nuoto.

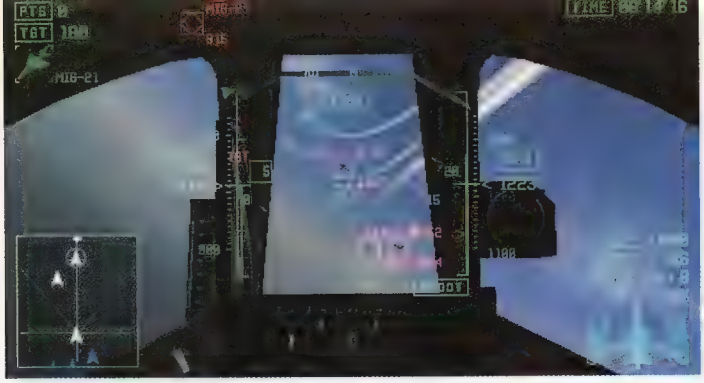
Ma soprattutto, ci puoi finalmente scorrazzare con gli amici. La ricca modalità multiplayer di *GTA: VCS* parte dalla bozza tracciata in *LCS* per offrire ad un massimo di sei giocatori (ciascuno con la sua copia ) l'occasione di partecipare a svariate tipologie di gioco ambientate negli immensi scenari della storica città ispirata a Miami. Fra inseguimenti per le strade di Vice City, missioni di sabotaggio e furti d'auto, l'unico limite al divertimento di gruppo è trovarlo, quel gruppo. Ma considerate le vendite di *GTA*, le probabilità sono senz'altro più alte del solito.

## Investimenti

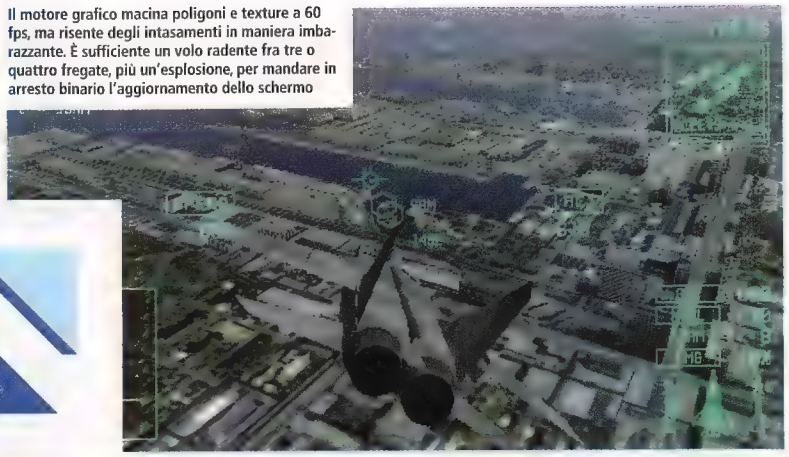
**Una comodità rispetto all'originale *Vice City* è vedersi recapitare direttamente sul proprio conto in banca gli introiti ricavati dalle attività illecite piuttosto che essere costretti a visitarle tutte periodicamente per prelevare i rispettivi incassi. Ogni attività può inoltre essere upgradata investendovi altro denaro o compiendo specifiche missioni extra. Queste ultime servono per accrescere la reputazione del locale che si intende 'potenziare' (e quindi la clientela), ma sono drammaticamente ripetitive.**




**Fra tutti gli aspetti di *GTA* che di regola vengono copiati dai suoi imitatori, quello che sembra riuscire meno a tutti è il ritmo delle conversazioni. *VCS* conferma l'abilità di Rockstar nel produrre dialoghi naturali valorizzando la recitazione**



Il motore grafico macina poligoni e texture a 60 fps, ma risente degli intasamenti in maniera imbarazzante. È sufficiente un volo radente fra tre o quattro fregate, più un'esplosione, per mandare in arresto binario l'aggiornamento dello schermo



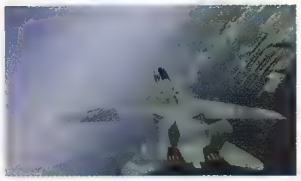
# ACE COMBAT X: SKIES OF DECEPTION

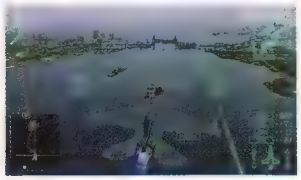
SISTEMA: PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: SCEE SVILUPPATORE: NAMCO BANDAI
VOTO: 8 SU 10

Nel caso non ve ne foste resi conto, PSP non è una nuova console, ma la seconda revisione di PlayStation2 dopo la Slim. È così piccola che ha richiesto l'adozione di un nuovo supporto proprietario, ma ha uno schermo 16:9 integrato. E il WiFi in luogo del Network Adaptor (o dell'uscita Ethernet). Per il resto, i giochi che girano su PlayStation2 girano anche su PSP. È proprio la stessa console.

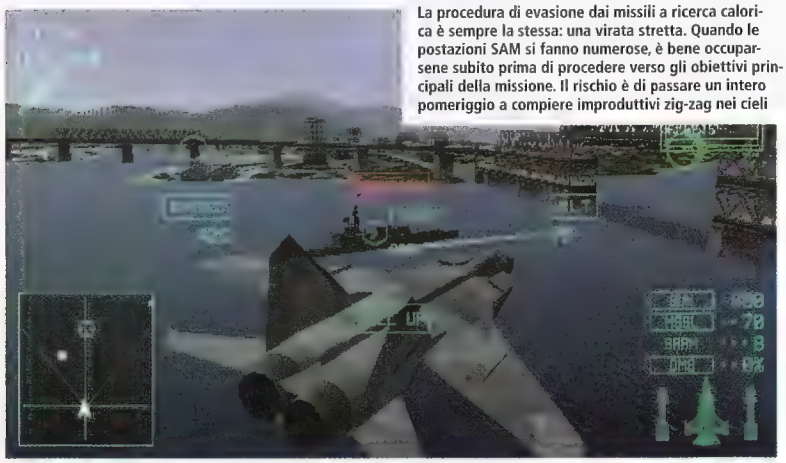
Sarcasmo a parte, è evidente che con il passaggio dalla vecchia alla nuova generazione di PlayStation, PSP stia lentamente prendendo il posto del cugino da salotto a 32bit nei piani di sviluppo dell'industria. Ne è testimonianza il *GTA: VCS* descritto nella pagina accanto, ma anche questo *Ace Combat X: Skies of Deception*. Le conseguenze di questa tendenza sono al tempo stesso negative e positive, perché da un lato vedono approdare su PSP esperienze di gioco che non tengono in considerazione la natura portatile del sistema, e perché dall'altro la potenza di PSP significa che quelle esperienze possono comunque continuare ad evolversi. Detto altrimenti, PSP non è solo ricettacolo di conversioni, ma nuovo terreno di sviluppo per franchise e impianti di gioco ereditati da PlayStation2.

Piuttosto che limitarsi a miniaturizzare *The Belkan War*, infatti, *Skies of Deception* introduce tre novità sostanziali: una struttura delle missioni a scelta multipla, aerei di fantasia sottoponibili a tuning e upgrade e una modalità multiplayer per 4 giocatori (solo in locale, con un UMD per ogni console, quindi inutile). Per quanto riguarda la prima, la possibilità di scelta è un ovvio invito alla rigiocabilità, con solo un terzo delle missioni complessive intraprendibili nell'arco di una singola campagna bellica. Gli aerei di fantasia, invece, si affiancano ai velivoli reali, e vanno entrambi acquistati spendendo i crediti racimolati nel corso delle missioni (il cui ammontare cresce in relazione al numero di nemici abbattuti). Oltre a vantare un'estetica futuristica, sia esterna che interna, nel cockpit, detti caccia da combattimento possono essere potenziati comprando parti che vanno dall'armatura per la fusoliera al motore, passando i per sistemi elettronici di bordo (dalle molteplici funzioni come auto-fuoco della mitragliatrice o auto-livellamento in caso di schianto al suolo imminente).





La mancanza di checkpoint si fa sentire nelle missioni più lunghe ed impegnative. Un'attenta considerazione del caccia da portare nei cieli del conflitto (e delle rispettive armi secondarie) è fondamentale



La procedura di evasione dai missili a ricerca calorica è sempre la stessa: una virata stretta. Quando le postazioni SAM si fanno numerose, è bene occuparsene subito prima di procedere verso gli obiettivi principali della missione. Il rischio è di passare un intero pomeriggio a compiere improduttivi zig-zag nei cieli

Ma dove *Skies of Deception* si dimostra pigro è nel design delle missioni, alcune interessanti (come quella che prevede il bombardamento di alcuni impianti energetici da rintracciare senza l'ausilio del radar, ma solo seguendo i cavi e i tralicci dell'alta tensione), ma per la gran parte assopite sulla consueta altalena di obiettivi aerei e terrestri. O marittimi. I dogfight si svolgono persino con le stesse manovre apprese su PlayStation2, mentre insistono a fare bella mostra di sé le inutili (se non per ottenere qualche soldo extra) sequenze opzionali di decollo/atterraggio/rifornimento in volo.

In compenso, sistema di controllo e motore grafico non fanno rimpiangere DS2 e PS2, almeno fintanto che non si vola radenti al suolo in una nuvola di esplosioni: in questo caso il gioco rallenta sensibilmente.

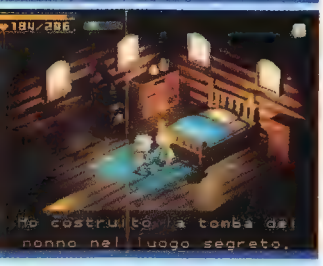
E così, se dalla versione PSP di *Ace Combat* non vi aspettate altro che il solito sparatutto aereo di Namco, *Skies of Deception* non delude, anzi, vi aggiunge del proprio. Ma se davvero PSP è la nuova PS2, forse è lecito pretendere di più.

A testimonianza della competenza di Bandai Namco nella modellazione dei sistemi di controllo, *Skies of Deception* si avvale di un quasi pedissequo adattamento dei comandi PlayStation2, con tanto di aggancio della visuale sul bersaglio tenendo premuto il tasto Triangolo. L'impossibilità di guardarsi attorno liberamente vista la latitanza di un secondo stick non pesa, grazie al supporto del radar, ma gli aerei più agili soffrono di una iper-reattività agli input che rischia di capovolgerli completamente in occasione delle virate. E non è bello a pochi metri dal suolo.

# CONTACT

SISTEMA: DS VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: GRASSHOPPER VOTO: 8 SU 10

## Mutation nation

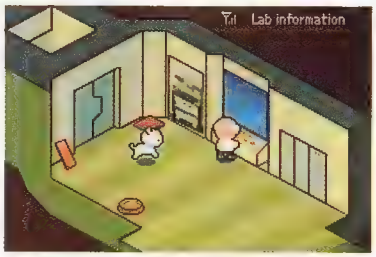



**L'ostentata ossessione per il trasformismo è divenuta ormai un marchio di fabbrica per il team Grasshopper. Il disturbo della personalità (multipla) di Harman Smith viene però riproposto in *Contact* in chiave decisamente più sobria. Il pestifero 'protagonista' del gioco dispone infatti di una serie di camuffamenti che gli permettono di modificare il proprio status sotto vari aspetti. Il costume da cuoco, per esempio, donerà a Terry la capacità di districarsi tra i fornelli e approntare manicaretti, ma gli assicurerà anche un bonus su determinate armi da taglio. Queste maschere permettono, al contempo, di ispessire la dinamica di gioco e di creare le premesse per un sottobosco di quest secondarie.**

Il primo 'contatto' con l'ultimo, visionario progetto delle cavallette di Suda 51 portò migliaia di giocatori a credere che si trattasse del terzo episodio della serie *Mother*. Le fattezze dello scienziato ritratto nel video di presentazione del gioco, infatti, riportavano alla mente quelle del Dottor Andonuts, il bizzarro professore che gli estimatori di *Earthbound* conoscono alla perfezione.

Posto che azzardare raffronti tra videogiochi differenti sia una pratica generalmente insidiosa, quell'errore di valutazione iniziale può, in ultima analisi, avere una certa rilevanza. È infatti innegabile che la serie *Mother* abbia giocato un ruolo di primaria importanza nella genesi di *Contact*. I continui rimandi al capolavoro di Shigesato Itoi ne sono una dimostrazione lampante. Con un cervellotico gioco di scatole cinesi, si potrebbe addirittura affermare che *Contact* citi, a sua volta, un'opera citazionista. Esattamente come accadeva in *Earthbound*, infatti, l'invisibile mano del game designer si diletta nel ripescare icone, abitudini e idiosincrasie della cultura pop per poi rovesciarle a(ma)bilmente all'interno del gioco. Ecco dunque che il Dottore non può riavviare il computer di bordo della navicella spaziale perché è in corso un aggiornamento del sistema. Andare a caccia di citazioni, riferimenti e rimbrotti verso la società moderna diviene così un gioco nel gioco, considerando la mole spropositata di ammiccamenti di cui *Contact* è intriso.

Similmente a quanto apprezzato in *Killer 7*, i dialoghi che fanno da tela alla cornice narrativa acquistano improvvisamente vari livelli di lettura se affrontati con il giusto piglio, ovvero quello del ricercatore. Echi sommersi di *Killer 7* sono ravvisabili anche nel trasformismo che sta alla base della meccanica di gioco stessa, anche se i camuffamenti assumono in questa sede risvolti meno 'psicotici'. Il 'protagonista' del gioco, un ragazzino di nome Terry, può infatti disporre di una serie di costumi di scena che ne alterano non solo l'aspetto fisico ma anche le abilità. Queste mutazioni di stato sono lo spunto per analizzare il sistema di gestione del personaggio, che si svolge con ritmi e modalità alquanto peculiari. Quasi si trattasse di un MMORPG, infatti, in *Contact* i combattimenti avvengono in maniera del tutto automatica. Al giocatore non resta che spedire il 'protagonista' in assetto da guerra e sostenerlo durante le battaglie con una serie di mosse speciali, oggetti assortiti e figurine magiche.



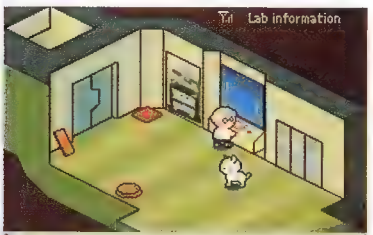

**Un cane che si crede un gatto? Niente di cui sorprendersi: in un gioco come *Contact* tutto è possibile. Questa sorta di tamagotchi che vi accompagnerà durante le fasi di spostamento da un'isola all'altra, se ben sfruttato, consentirà di disporre di un valido compagno durante i combattimenti**

Il senso dell'umorismo obliquo e sbilenco che pervade l'avventura dalla prima all'ultima battuta è un elemento distintivo di *Contact*, così come lo era di *Mother*. Ma il divertissement messo in atto da Grasshopper si spinge ben oltre, andando a sfiorare aspetti esterni al gioco stesso. Il game designer non si limita infatti a sovvertire i canoni degli RPG tradizionalmente intesi, ma si diverte a ribaltare la mimesi del giocatore costringendolo a vivere il proprio ruolo non da 'eroe', ma da entità sovrannaturale. Terry, infatti, non è che il 'protagonista' nominale. Colui che muove le fila della vicenda è in realtà il giocatore stesso, a cui il Dottore si rivolge direttamente utilizzando toni di complicità. Questo brillante espediente narrativo giustifica la quasi totale assenza di suggerimenti: spesso ci si ritrova in balia degli eventi senza alcun tipo di dritta per levarsi dagli impicci.

Ma è proprio in questo aspetto che risiede la genuina virtù di *Contact*, ovvero nel piacere della scoperta di un gioco che, per quanto imperfetto, mostra un canovaccio ludico e narrativo maledettamente sopra le righe. Esattamente come *Earthbound* a suo tempo, del resto.

**Grazie ad una modalità appositamente studiata per il WiFi, i giocatori di *Contact* potranno scambiarsi i profili, che verranno inseriti all'interno del gioco sotto forma di NPC. Questi ultimi, oltre a svelare segreti indicibili sui propri possessori, elargiranno oggetti e armi supplementari**

**Gli stili grafici utilizzati per rappresentare i due universi di gioco appaiono profondamente differenti: minimalista e dal gusto fortemente retrò quello del Dottore, ricercato e denso di dettagli quello di Terry**



# PHOENIX WRIGHT: JUSTICE FOR ALL

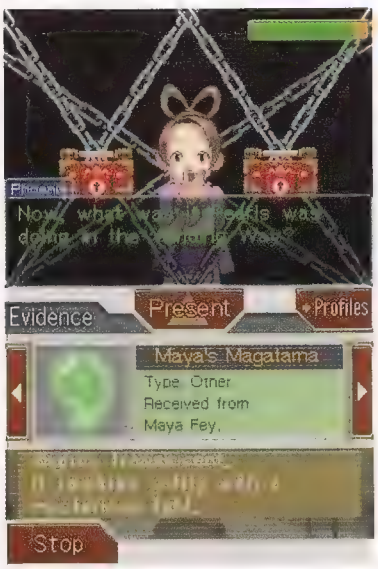
SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: CAPCOM SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 8 SU 10

L'espediente con cui si apre il secondo episodio per DS della serie forense di Capcom è forse scontato, ma azzeccato: Phoenix Wright, il brillante avvocato visto all'opera in *Ace Attorney*, viene colpito da amnesia fulminante e si ritrova, dopo una nottata costellata da incubi, a brancolare nel buio. I bizzarri personaggi conosciuti nel primo capitolo, come il Detective Gumshoe o la sensitiva Maya, divengono così dei perfetti estranei agli occhi del protagonista, mentre la sua visione si sovrappone a quella del giocatore novizio che per la prima volta si appresta a vivere la sua avventura tra i banchi di un tribunale. Il caso d'apertura, un semplice tutorial camuffato a regola d'arte, funziona quindi sia sotto il profilo ludico che sotto quello narrativo.

D'altro canto, i giocatori già avvezzi alle dinamiche di *Phoenix Wright* non potranno che constatare quanto queste ultime siano del tutto aderenti a quelle che caratterizzavano *Ace Attorney*. Ancora una volta, dunque, i casi appaiono articolati in due sezioni ben distinte. La prima vede l'avvocato alle prese con testimoni da interrogare e incongruenze da far venire a galla, in un batti e ribatti di obiezioni e capovolgimenti di fronte. La seconda, invece, sposta l'azione 'sul campo', e verte sulla raccolta di indizi e di dichiarazioni significative da parte dei personaggi coinvolti nella vicenda, elementi che verranno poi riutilizzati in sede processuale per smontare la tesi dell'accusa. Il tutto è cadenzato da una struttura di gioco molto vicina a quella che caratterizzava le avventure grafiche tanto in voga nell'era di Amiga, dove l'uso oculato degli oggetti a disposizione e le varie combinazioni tra gli stessi rivestivano un ruolo di primaria importanza.

La colonna sonora d'atmosfera del primo capitolo si arricchisce in *Justice for All* di nuove sfumature che esaltano l'esperienza globale. È però necessario rilevare che alcuni temi appaiono un tantino fuori posto se rapportati al tono degli eventi che intendono sottolineare

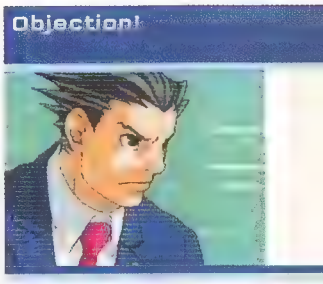
Per quanto i giocatori occidentali abbiano conosciuto *Phoenix Wright* solo con l'avvento di DS, in realtà la serie (che in giappone risponde al nome di *Gyakuten Saiban*) consta di tre episodi pubblicati per GBA più un quarto in lavorazione su DS




Ogni tentativo di accusa fallito da Phoenix Wright andrà a decurtare una sorta di barra 'emozionale' che non verrà ricaricata per tutto il corso del processo, se non in seguito ad uno Psyche-Lock andato a buon fine

Sebbene queste due fasi vengano gestite in maniera del tutto simile a quanto apprezzato in *Ace Attorney*, in *Justice for All* trovano spazio un paio di soluzioni inedite piuttosto interessanti. La prima riguarda la possibilità di scovare incoerenze nelle dichiarazioni dei testimoni facendo leva non solo sulle prove materiali (oggetti, referti autoptici, fotografie...), ma anche sui profili dei personaggi stessi, il che di fatto raddoppia il margine di intervento da parte del giocatore. La seconda, invece, interessa le fasi di indagine vera e propria, e si basa su un elemento del tutto surreale. In certi frangenti si avrà infatti a che fare con dei testimoni che, se interrogati, ricorreranno alla menzogna. Ed è proprio in questo caso che entra in gioco il cosiddetto 'Psyche-Lock', la nuova arma di persuasione a disposizione dell'avvocato. Grazie ad uno speciale amuleto magico chiamato Magatama, Phoenix Wright sarà infatti in grado di individuare in quali passaggi della dichiarazione si celino eventuali falsità. In una sorta di stato allucinatorio, Wright vedrà dei lucchetti materializzarsi di fronte ai propri occhi, in numero maggiore o minore a seconda della gravità della bugia, è dovrà fare di tutto per spezzarli utilizzando gli oggetti a disposizione, proprio come accade durante i contro-interrogatori in tribunale. Quest'aspetto, oltre che conferire un tocco di ulteriore stravaganza all'atmosfera di gioco, finisce per ripercuotersi anche sul livello di difficoltà nella risoluzione dei processi. Se nel primo capitolo della serie, infatti, gli errori di valutazione erano possibili soltanto di fronte alla corte, in *Justice for All* vengono estesi anche alle fasi di indagine. Questo fattore, oltre a dettare una maggiore tensione, risolve in parte il problema dell'eccessiva linearità che affliggeva *Ace Attorney*.

L'impressione, comunque, è che la serie possa fare ancora parecchi passi avanti, come lascia intendere lo sviluppo di un nuovo capitolo sviluppato appositamente per DS, intitolato *Gyakuten Saiban 4* e ormai in dirittura d'arrivo sul mercato giapponese.




Sfortunatamente, in questo secondo episodio di *Phoenix Wright* è del tutto assente un caso ideato all'occorrenza per valorizzare il touch screen di DS. Questa mancanza viene tuttavia controbilanciata da una struttura dei processi generalmente più elaborata e che richiede un maggior utilizzo dell'ingegno e del pensiero laterale. Anche i nuovi personaggi messi in scena, che risultano più carismatici e sfaccettati (la piccola Pearl Fey ne è un esempio lampante), aggiungono ulteriore spessore ad un cast già di per sè azzeccatissimo.

La modalità multiplayer di *Magical Starsign* prevede una re-interpretazione di *Mario Party* in chiave RPG e una fase di allevamento delle uova in perfetto stile *Pokémon*

Per aggiungere un tocco di strategia agli scontri di *Magical Starsign*, Brownie Brown ha implementato un sistema di gestione del party su due file separate: la retroguardia sarà più incisiva negli attacchi magici, mentre l'avanguardia si destreggerà meglio nel corpo a corpo

# MAGICAL STARSIGN

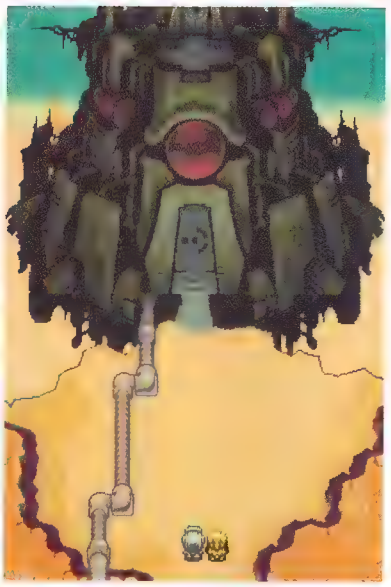
SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: BROWNIE BROWN VOTO: 6,5/10

## Rivoluzioni planetarie

**Nel tentativo di rendere la meccanica di gioco più avvincente, Brownie Brown è ricorsa a delle soluzioni quanto meno curiose. Una di queste chiama in causa il moto dei pianeti e il loro allineamento nella volta celeste. A ciascun pianeta corrisponde una tipologia di attacco elementale (acqua, aria, terra, ecc.), mentre la volta celeste appare suddivisa in vari colori, corrispondenti ai relativi pianeti. Ogni qual volta uno di questi ultimi si troverà in corrispondenza della porzione contrassegnata dalla tinta corrispondente, il personaggio del party che gode di quel particolare allineamento elementale vedrà crescere le proprie statistiche e l'efficacia in battaglia. Purtroppo, questo espediente non aggiunge molto spessore tattico al gioco e si rivela piuttosto accessorio.**

Era solo questione di tempo prima che qualche team di sviluppo nipponico decidesse di ispirarsi all'universo creato da J.K. Rowling per dar vita all'ennesimo JRPG ultracanonico. Il primo tentativo di scimmiottare le gesta di Harry Potter, in realtà, risale a più di un lustro fa, quando Brownie Brown si mise al lavoro su *Magical Vacation*, un curioso gioco di ruolo affollato da buffi maghi in età pre-adolescenziale di cui *Magical Starsign* rappresenta una sorta di continuazione. Ma criticare quest'ultimo sola sulla base della sua natura derivativa, sia sul piano ludico che su quello narrativo, sarebbe inutile, oltre che fuori luogo.

Del resto, come *Dragon Quest VIII* insegna, qualità e tradizione non sono due termini che si escludono a vicenda. Di per sé, dunque, ritrovarsi al cospetto di dialoghi scialbi e poco ispirati, animazioni prolisse e invasive ed estenuanti incontri casuali, che stravolgono e annichiliscono il ritmo di gioco, non dovrebbe rappresentare un problema, perlomeno per coloro i quali anelino testardamente alla ossessiva ripetizione di un rito. E non dovrebbe essere motivo di eccessivi patemi nemmeno la caratterizzazione dei personaggi e delle ambientazioni, ampiamente sottotono se paragonata ai trascorsi lavori di Brownie Brown, notoriamente celebre per la grazia e la leggerezza infuse nelle proprie creazioni.

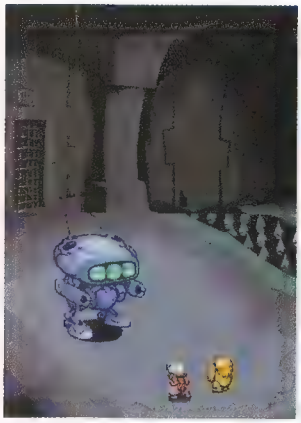


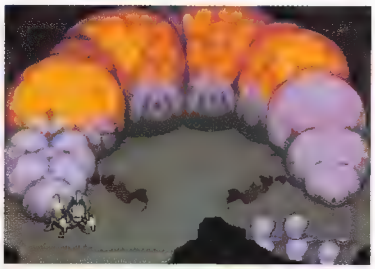
Quello che indispettisce alquanto di *Magical Starsign*, invece, è il sistema di controllo che, senza troppi giri di parole, appare irrimediabilmente compromesso. Il goffo tentativo di sfruttare il touch screen di DS per rendere il dominio sul personaggio più fluido e immediato, così da ricreare un habitat naturale anche per i giocatori meno smaliziati, si traduce in un vero e proprio pasticcio.

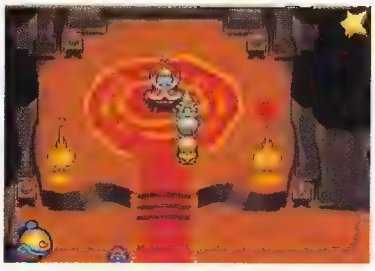
Non solo il giocatore viene privato della libertà di gironzolare per le terre di Kovomaka appoggiandosi in tutta serenità alla collaudata e familiare croce direzionale, ma gli è del tutto negata anche la possibilità di compiere dei movimenti precisi e accurati. Spesso e (mal) volentieri, infatti, gli obiettivi segnalati con un rapido colpo di stilo vengono bellamente ignorati dal trotterellante party di aspiranti maghi, e al giocatore non resta che correggere la traiettoria tra uno sbuffo e un'imprecazione. Non è remota l'ipotesi in cui, volendo dialogare con un NPC, ci si ritrovi succubi di una lunga digressione intavolata dal suo vicino di postazione, con buona pace del ritmo di gioco, già in parte martoriato dagli ossessivi incontri casuali. Proprio a causa dell'abbondanza di questi ultimi, giocando a *Magical Starsign* si ha la netta sensazione di progredire a singhiozzi, impiegando interminabili minuti per compiere delle operazioni che invece apparirebbero istantanee. Attraversare da capo a capo una cittadina, seppur di limitate proporzioni, può così trasformarsi in un vero e proprio stillicidio.

Questa pratica ai limiti del sadismo trova ulteriore complicità nelle animazioni innescate dall'utilizzo delle magie. Sebbene accompagnare gli attacchi con coreografici filmati di intermezzo sia una prassi consolidata nella stragrande maggioranza dei JRPG, in questo caso la mancanza di varietà nella tipologia degli incantesimi a disposizione fa sì che il giocatore sia costretto a seguire le stesse animazioni più e più volte, in una sorta di 'trainspotting pirotecnico' che non ha mai fine.

Eppure, nonostante tutto, *Magical Starsign* è in grado di strappare qualche sorriso, talvolta anche in maniera intelligente. Peccato che si tratti di un sorriso a denti stretti, abbozzato da chi, con una spada di Damocle appesa sopra la testa, conosce fin troppo bene il destino che lo attende...







Sulla falsariga di quanto apprezzato nella serie di *Paper Mario* e in quella di *Mario & Luigi*, picchiettando sulla sagoma del proprio personaggio con il giusto tempismo è possibile limitare i danni di un attacco avversario o amplificare quelli del proprio

# DRAGON QUEST HEROES: ROCKET SLIME

SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: SQUARE ENIX SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 7 SU 10

Come prevedibile, era solo questione di tempo: Square Enix sembra ritornata ad orbitare attorno a Nintendo. Prima un timido approccio con *Final Fantasy: Crystal Chronicles* per GameCube, poi un sempre più massiccio catalogo di remake per GBA, con titoli come *Sword of Mana*, *Final Fantasy 1+2*, *Final Fantasy IV* e *Final Fantasy V*. E infine, sulla scia del successo di DS, ecco arrivare i giochi importanti: *Final Fantasy III*, *Children of Mana*, *Heroes of Mana* e *Dragon Quest Monsters: Joker*.

In questo elenco, *Dragon Quest: Rocket Slime* sembra davvero fuori posto. Non per altro, ma *Rocket Slime* è veramente un 'giochino', sebbene nobilitato da una produzione di alto livello. In linea di massima, come probabilmente accadrà sempre più spesso nei prossimi tempi per quanto riguarda alcune produzioni Square Enix, si può ben dire che *Rocket Slime* sia un banale gioco d'azione, reso straordinario dalla cura per i particolari e dalla vibrante fantasia con la quale sono dipinti su schermo personaggi e scenari. Tra l'altro, *Rocket Slime* è anche stato uno dei primi esperimenti ludici di Square Enix su DS (l'originale pubblicazione giapponese risale al dicembre del 2005) e, nemmeno a dirlo, si vede. Le caratteristiche del portatile Nintendo sono sfruttate solo marginalmente: il sistema di controllo, per esempio, è assolutamente tradizionale, così come assolutamente canonico è l'utilizzo del display superiore, costretto a svolgere la semplice funzione di mappa o di schermata gestionale. Se si escludono alcuni buffi minigiochi e il supporto della connessione WiFi su scala locale, si potrebbe ben dire che Square Enix abbia usato il DS come un GBA, senza farsi venire troppi mal di testa.

Tutti i dialoghi tra i blob e i loro nemici lasciano spazio a continue freddure, battute e cattiverie assortite. All'inizio queste chiacchiere fanno simpatia, ma non ci vuole molto perché vengano a noia

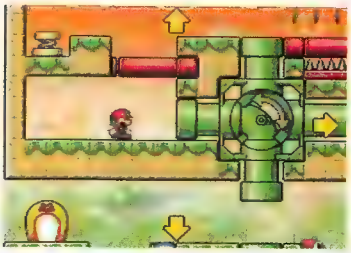
Sotto il profilo grafico, *Rocket Slime* è veramente una meraviglia, proprio come il suo predecessore pubblicato su GBA nel 1993. Soprattutto sugli schermi di DS Lite, gli sprite e i fondali risultano ben definiti, animati e colorati. Anche la colonna sonora, ispirata a quella della serie principale, è decisamente da applaudire

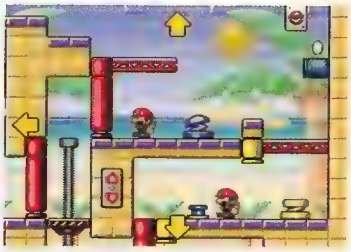
Questo, come già rilevato in passato per giochi come *Mario & Luigi: Partners in Time* o *Castlevania: Dawn of Sorrow*, non è però necessariamente un male, anzi. La meccanica di gioco è talmente collaudata e tradizionale da ammantare *Rocket Slime* di un polveroso fascino a 16bit, un fascino che forse sarebbe andato perduto con lo stilo tra le dita. Il sistema di combattimento, tanto per fare un esempio, sembra provenire direttamente dall'epoca di SNES: con due soli tasti è possibile costringere Rocket, lo slime protagonista dell'avventura, a tendersi come un elastico, a lanciarsi contro gli avversari come una molla impazzita, a saltare e a galleggiare nell'aria come un novello Kirby, a scagliare a destra e a manca avversari, casse, frutta e proiettili. E tutte queste tecniche d'attacco sono alla base delle sezioni esplorative, che vogliono Rocket costretto a farsi largo tra ambientazioni popolate da buffissime e pericolose creature strappate dall'immaginario di *Dragon Quest*.

I vari scenari sono inoltre ricchi di enigmi strutturali, capaci di dare un minimo di spessore ad un gioco dai toni altrimenti eccessivamente arcade. A rendere ancora più solida l'impostazione ludica di *Rocket Slime* concorrono anche gli scontri tra i tank, di fatto una rielaborazione strategica dei classici combattimenti contro i boss di fine livello. Nel corso della sua avventura, Rocket dovrà infatti occuparsi non solo del salvataggio sistematico dei suoi amici rapiti dalla banda dei Plob, ma anche della manutenzione del suo tank da battaglia, recuperando nel corso delle esplorazioni munizioni e proiettili di varia tipologia. Anche queste sezioni, così come quelle esplorative, sono tutt'altro che impegnative, sebbene divertenti e coinvolgenti. E in effetti si può ben dire che finiscano per riassumere al meglio il valore di *Rocket Slime*: un gioco sapientemente congegnato, sviluppato con cura e assolutamente spassoso, il cui unico limite è ravvisabile nella scarsa propensione ad osare. Almeno sotto il profilo ludico, comunque. Perché sotto quello produttivo, come al solito quando si parla di Square Enix, è impossibile muovere anche solo un minimo appunto.

## Posto prioritario

**Il salvataggio dei blob, così come il recupero di munizioni per i cannoni del tank di Rocket, prevede l'utilizzo di alcuni semplici carrelli semoventi che attraversano, ancorati a dei piccoli binari, quasi tutti gli scenari. Su questi carrelli Rocket può depositare fino a tre elementi contemporaneamente, spedendoli così a tutta velocità verso la città di Slimenia. Questo borgo funziona da hub e da base operativa anche per il giocatore, che qui avrà modo di organizzare al meglio l'arsenale del suo carro armato, di salvare i progressi e di perdersi in futili minigiochi.**





# MARIO VS. DONKEY KONG 2 MARCH OF THE MINIS

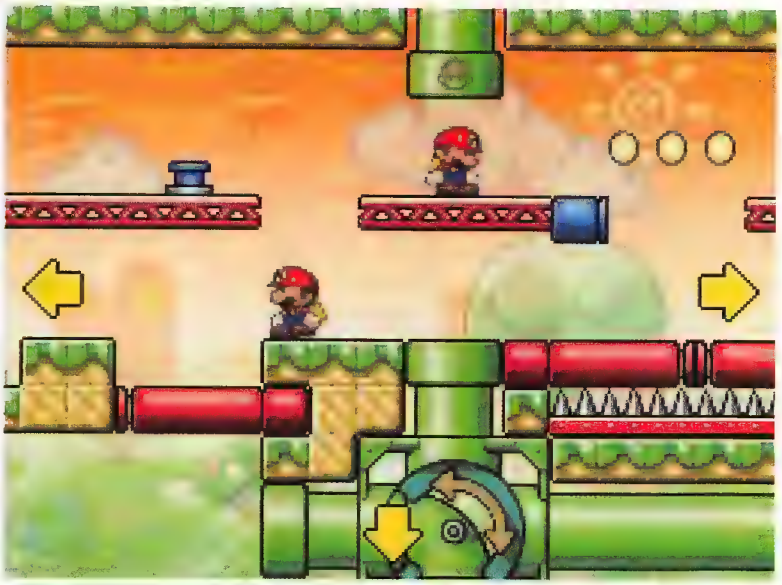
SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO
VOTO: 7,50 10

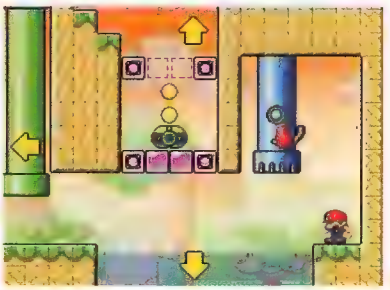
Ai tempi della pubblicazione di *Mario vs. Donkey Kong* per GBA, un brillante puzzle game e un discreto platform 'old school' al tempo stesso, tanti si trovarono ad applaudire con convinzione quello che, a conti fatti, poteva quasi essere definito un remake della versione per Game Boy. I due giochi in questione, quello pubblicato nel 1994 con il semplice titolo di *Donkey Kong* e lo pseudo seguito per il 32bit della casa di Kyoto, in effetti condividevano lo stesso canovaccio ludico. Un canovaccio che, in occasione di *March of the Minis*, è stato completamente stravolto.

L'idea di fondo di questo seguito deve essere stata quella di sfruttare a dovere le potenzialità del touch screen di DS, lasciando in secondo piano i due schermi, il microfono e il collegamento WiFi. Le regole di base sono comunque rimaste le stesse dell'edizione per GBA, con il giocatore chiamato a risolvere un'ottantina di enigmi travestiti a festa, accompagnando per mano un esercito di piccoli robot in salopette blu e cappellino rosso verso l'uscita di ogni stage. Queste uscite, sistematicamente piazzate con subdola perfidia in luoghi a prima vista inaccessibili, fanno in pratica da portale tra uno schermo e l'altro. A rendere difficilmente raggiungibili questi passaggi concorrono, oltre ad un level design assai contorto, anche dozzine di elementi esterni da gestire con lo stilo del DS. Tra rubinetti da aprire con un tocco del pennino, tappeti semoventi da attivare per mezzo di piccoli interruttori e ascensori da far salire e scendere nei momenti opportuni c'è di che diventare matti, soprattutto se si considera che pure i piccoli Mario robotici devono essere attivati e orientati a colpi di stilo. Anche la gestione della telecamera, che deve essere spostata in maniera frenetica per passare da una zona all'altra delle schermate, può essere controllata grazie al touch screen, rendendo l'intero gioco una sorta di enigma da risolvere prima nella propria mente e solo successivamente con il solo stilo stretto tra le dita.

Come ormai è logico aspettarsi da Nintendo, soprattutto dopo aver testato *Super Princess Peach*, *New Super Mario Bros.* e *Kirby: Power Paintbrush*, anche la sfida di *March of the Minis* è affrontabile a più livelli. Se si opta per un approccio rilassato, senza badare al punteggio e al completamento sistematico di ogni stage, la risoluzione degli enigmi diventa poco più che una passeggiata di salute cerebrale. Se invece si decide di giocare 'bene', così da recuperare tutte le medaglie dorate assegnate dopo aver brillantemente superato uno schermo, allora le cose si fanno più complicate. In quest'ultimo caso, infatti, si devono coordinare i movimenti dei vari Mario robot così da farli arrivare all'uscita del livello uno dopo l'altro, senza interruzioni di sorta nella loro marcia verso la libertà. Bisogna inoltre impegnarsi nel certosino recupero delle monetine auree piazzate in giro per i livelli e, infine, cercare di non bloccare mai il cammino di uno qualsiasi dei MiniMario, così da mettere le mani su un premio bonus chiamato 'Nonstop'.

È un peccato che tutti questi sforzi regalino poco, se non una stilla di soddisfazione personale. In effetti, se si escludono quattro filmati in croce, una manciata di immagini statiche e qualche sciocco minigioco, in *Mario vs. Donkey Kong 2* c'è veramente poco per gratificare i completisti. In compenso, però, ci sono abbastanza enigmi, abbastanza puzzle, abbastanza elementi inediti per mettere in crisi anche i più brillanti alunni del Dr. Kawashima. Ad un puzzle game, di questi tempi, tutto sommato viene quasi difficile chiedere di più.



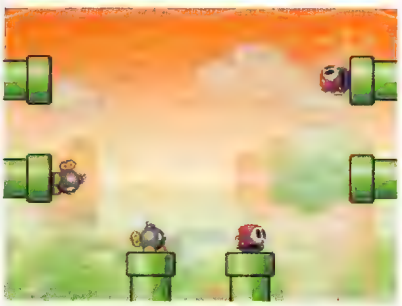


Rispetto alla versione per GBA, lo stile grafico è stato fortunatamente stravolto. Il tratto, questa volta decisamente più caldo e morbido, si sposa alla perfezione con la colonna sonora, spesso ispirata ai classici del passato Nintendo

## Aspiranti level designer

**Per risolvere gli enigmi di *March of the Minis*, bisogna di fatto essere capaci di smontare pezzo per pezzo i livelli progettati dagli sviluppatori. Spesso solo ragionando con gli occhi concentrati sulla mappa si è in grado di trovare un modo per portare i MiniMario verso l'uscita uno in coda all'altro, magari con quello dorato come ultimo della fila, così da ottenere un bonus extra. Dopo aver assimilato le basi della progettazione degli enigmi, ci si può dedicare ad un semplice editor con il quale architettare nuovi livelli da far risolvere ai propri amici. Questi possono essere scambiati sia per mezzo del collegamento WiFi su scala locale, sia appoggiandosi al servizio online della WiFi Connection di Nintendo.**

**Gli scontri con Donkey Kong stravolgono le regole di base, costringendo i giocatori a sparare piccoli Mario metallici contro il gorilla gigante. Si tratta di un ossigenante diversivo basato più sulla prontezza dei riflessi che sulla capacità di concentrazione**

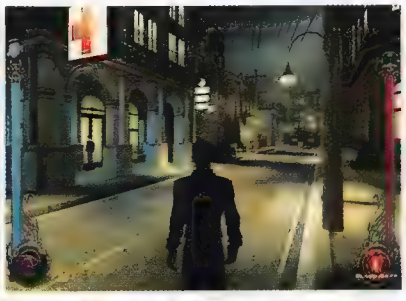


# THE GAMES machine

Questo mese con la rivista
di videogiochi per PC
The Games Machine il fantastico

# GIOCO COMPLETO

VAMPIRE®
THE MASQUERADE
BLOODLINES™



In edicola dal 12 dicembre

Future
MEDIA WITH PASSION

# LA STORIA DI...
## METROPOLIS STREET RACER

**Posticipato dal lancio di una nuova console ai suoi ultimi mesi di vita, ci sono volute diverse false partenze e una totale riscrittura perché il sogno di Bizarre diventasse realtà**

FORMATO: **DREAMCAST** PRODUTTORE: **SEGA** SVILUPPATORE: **BIZARRE CREATIONS** ORIGINE: **INGHILTERRA** DATA DI PUBBLICAZIONE: **NOVEMBRE 2000**

La storia di *Metropolis Street Racer* inizia nel 1997, con un 'plop'. O forse uno 'yoink', o qualunque sia l'effetto sonoro più appropriato di un cavo di alimentazione sfilato dal tergo di una PlayStation. "Kats [Sato, il producer di Sega per *MSR*] aveva avuto l'incarico di scoprire chi stesse sviluppando *Formula 1* per Sony. Così, all'ECTS, stacco il cavo di alimentazione per poter vedere i riconoscimenti al riavvio del gioco", spiega **Martyn Chudley**, oggi come allora managing director di Bizarre Creations. E dopo un 'plop' o uno 'yoink' venne lo 'slam' di due mani sbattute su un tavolo di legno da un maestro di arti marziali. "Dopo aver scoperto che il team responsabile del gioco era Bizarre, fu organizzato un incontro con Kazutoshi Miyake, allora a capo di Sega Europe. La sua reputazione lo precedeva: era una star del karate in Giappone, e faceva paura. Entrati nella stanza, ci trovammo di fronte ad un uomo grosso e severo che, sbattendo le mani sul tavolo, tuonò: 'Con *Formula 1* avete arrecato un grosso danno a Sega!'. La nostra prima reazione fu quella di nasconderci sotto al tavolo ma, dopo lo shock, ci rendemmo conto che stava solo scherzando. E che Sega voleva lavorassimo per lei".

> "'Con Formula 1 avete arrecato un grosso danno a Sega!'. La nostra prima reazione fu di nasconderci sotto al tavolo, ma scherzava"

Con all'epoca due titoli PlayStation dedicati alla F1 al suo attivo, e altri previsti per il futuro, Bizarre iniziava a soffrire le limitazioni imposte dal franchise di *Formula 1*. "Quando scoprimmo che Psygnosis ci aveva 'prenotati' per cinque anni di giochi di F1, vedemmo in Sega un'opportunità per variare. L'idea di copiare la realtà richiesta dalla F1 era sopportabile solo fino ad un certo punto. Oh, e Dreamcast (o Katana/Ninja com'era noto all'epoca) sembrava fantastico!", dice Chudley. L'idea era quella di iniziare lo sviluppo nel settembre del 1997, con l'obiettivo di produrre il disco master alla fine dell'agosto del 1998, in tempo per il lancio di Dreamcast in Giappone. Un periodo di gestazione di un anno soltanto che, come saprà chiunque abbia

"Il nostro rapporto con il producer Kats (foto in basso, il primo a destra) è stato fantastico. Lo prendevamo sempre in giro per via della sua riluttanza a preparare il tè", dice Chudley (quarto da sinistra nella fila frontale)

Sebbene *MSR* puntasse al massimo realismo, certe scorciatoie furono inevitabili. Dice Chudley: "Il taxi londinese che avevamo nel gioco era di fatto un black cab di Liverpool, come ci fece notare un fan"

## FAIR PLAY

"Ad un certo punto," dice Chudley, "uno dei programmatori decise di inserire nel gioco una serie di targhe scherzose ad uso interno, tanto per ridere. Alcune di queste recitavano parole come 'Degsy', 'Cry 8a8y', 'Sausage' e cose così, ma ce n'era una che diceva 'GT WHO?', in riferimento a *Gran Turismo*. Fummo mortificati nell'apprendere che queste targhe erano ancora presenti in una delle build che mandammo ad alcuni giornalisti. E, indovinate un po', presto scoprimmo che circolava la fotografia di una macchina con la targa anteriore 'GT WHO?'. Questo andava assolutamente contro la filosofia di Bizarre secondo cui non bisogna mai e poi mai sbeffeggiare un progetto altrui, neanche per scherzo".

giocato a *MSR*, era alquanto ottimistico. "Sarebbe stato uno street racer, ma nient'altro fu deciso nelle fasi iniziali. In principio, Sega ebbe l'idea di acquisire la licenza necessaria per farne un titolo incentrato esclusivamente sulle Ferrari, da cui il suo primo nome in codice: Crimson. Ma le cose non andarono come sperato, e così decidemmo di realizzare un gioco con le Mini, un po' come *The Italian Job*, ma ambientato in varie città. Il problema era che non aveva un appeal sufficientemente forte da raggiungere un pubblico globale. Quindi si decise di passare a molteplici, ed economicamente abbordabili, macchine sportive".

**All'inizio si chiamava** *Sega Street Racer*, poi venne ribattezzato *Metropolis* per via delle sue città, e infine *Metropolis Street Racer* perché Sega voleva che il titolo fosse il più esplicito possibile circa la natura del gioco. Mentre il suo garage di macchine su licenza diventava realtà, come si arrivò all'idea di ambientarlo in tre città basate sul mondo reale? Perché tornare sulla strada del realismo dopo essersi allontanati dall'accuratezza imposta dalla F1? "Abbiamo iniziato cercando di creare città fittizie, ma sembravano fin troppo finte. E la commistione di veri scenari con strutture di fantasia era altrettanto disgustosa. Come si può pretendere di modellare in pochi giorni ciò che gli architetti impiegano anni per disegnare? Pertanto l'unica via possibile era quella di creare città reali, anche perché ci permetteva di sfruttare le competenze acquisite nella riproduzione dei circuiti della F1. Dopo aver realizzato una demo interna molto semplice di Trafalgar Square, decidemmo di andare avanti. Londra e Tokyo erano scelte ovvie considerate le sedi di Bizarre e Sega, mentre si optò per San Francisco quando un nostro amico vi si trasferì per lavoro con la famiglia, e sua moglie, amante della fotografia, stava cercando qualcosa da fare per tenersi occupata.

"Il nostro primo viaggio di ricerca ci portò in Giappone, in giro per le strade in compagnia di Kats. Incontrammo il presidente di Sega e ne visitammo l'impressionante quartier generale, nonché i team AM". E poi ci fu un altro effetto sonoro, un lontano ma preoccupante 'splat'. "Un giorno, mentre tornavamo nella stanza d'albergo, uno dei nostri rullini fotografici pieno di prezioso materiale di ricerca cadde fra le porte dell'ascensore, precipitando per 30 piani. Il portiere dell'albergo riuscì a recuperarlo, ma era ormai completamente inutilizzabile".

E così, quando il gioco venne mostrato per la prima volta all'E3 del 1999, fu la volta di un grande 'gulp' dal momento che quel rullino non era l'unica cosa che mancava al progetto Bizarre. "All'inizio, il programmatore del gioco era un grande fan Sega che prediligeva un tipo di controllo alla *Sega Rally*, e sebbene possa essere divertente, quando veniva associato ad una visuale fisheye rendeva il gioco meno realistico di quanto desiderassimo.

> "Ad un certo punto avevamo persino delle casse da travolgere in giro per la città, ispirate agli inseguimenti nei telefilm polizieschi americani"

Il design a questo punto era alquanto basilare: un gioco di corse a checkpoint sulla falsariga di *Crazy Taxi* o *Harley-Davidson*. Ad un certo punto avevamo persino delle casse da travolgere in giro per la città, ispirate agli inseguimenti nei telefilm polizieschi americani.

Questa foto del [illegible] Bizarre con molto [illegible] mento di *MSR*. Lo stav[illegible] allora al centro di ogni *Proje*[illegible]

Ad un certo punto si pensò di realizzare una modalità a squadre, con tanto di decalcomanie specifiche per ogni gang (sopra e a destra). Un'idea che non si ripresentò, almeno visivamente, nella successiva serie *PGR*

"Lo sviluppo procedeva lentamente e la prima tabella di marcia venne completamente disattesa. Entrati nel 1999, dovevamo mettere insieme una demo per l'E3, la nostra prima, vera uscita in pubblico. Poco prima dell'evento, a demo finita, il capo programmatore decise di lasciarci. La demo venne criticata, soprattutto per la telecamera e il modello di guida. E l'inclusione di fuochi d'artificio, di caccia a reazione di passaggio a volo radente e di un'intera squadriglia di mongolfiere che si levava verso il cielo non fu vista di buon occhio: non proprio realistico".

E così, senza il capo programmatore, finanziariamente in rosso, reduce da una demo poco apprezzata e con poco tempo a disposizione per completare il progetto entro la data prevista, Bizarre era decisamente nei guai. "A tutto questo si aggiunse la decisione di uno dei nostri principali grafici di tornare a casa, lontano da Liverpool. Per fortuna, Sega aveva fiducia in noi e decise che la qualità del gioco fosse più importante della data di lancio occidentale di Dreamcast. Senza contare che aveva comunque altri titoli impressionanti da introdurre sul mercato. Dal canto nostro, i soldi messi da parte con *Formula 1* ci permisero di tenere la società a galla mentre cercavamo di finire *MSR*...".

Chudley si dedicò allo sviluppo del gioco direttamente, prendendosi l'incarico del design, della struttura e della programmazione (non batteva codice sin dal suo primo titolo di F1) insieme a Roger Perkins, un programmatore di tool per un altro progetto Bizarre, e cominciò così un processo che avrebbe portato alla totale riscrittura del motore. "Scoprimmo che non era abbastanza flessibile e robusto da sostenere le nostre ambizioni", rivela Chudley. "La prima cosa che facemmo fu aumentare il numero dei poligoni per le macchine e modificare l'angolazione della telecamera per far apparire il gioco più realistico. Immediatamente, divenne più simile al *MSR* che sarebbe arrivato sugli scaffali dei negozi.

"Per quanto riguarda il resto del team, uno dei fattori che motivava gli artisti era il loro desiderio di

La replica di Tokyo di Bizarre Creations mostra l'immenso livello di accuratezza ambito dal team, anche se il modo migliore per apprezzarlo (la modalità replay) ha avuto i suoi problemi di sviluppo

## GEOMETRY WAS

**Non voleva essere una domanda seria, ma quanto sarebbe stato schifoso *Geometry Wars* su VMU? La risposta sembra, a prima vista, lo scoop dell'anno in materia di giochi mai rilasciati: un'immagine della versione di *Geometry Wars* per la memory card 'giocabile' di Dreamcast. Non è vera, sfortunatamente, ma solo la proposta dell'animatore di Bizarre Creations Jeff Lewis.**

creare qualcosa di davvero evoluto, in termini di realismo. La quantità di materiale raccolto durante le visite alle varie città era fenomenale, e si discuteva spesso circa la questione realtà vs divertimento. Gli artisti volevano realizzare città accurate al 100%, anche se questo significava poter far passare una sola macchina per volta fra i pilastri del London Monument. Alla fine, però, accettammo dei compromessi, e tutti noi sentimmo di aver ottenuto un buon equilibrio fra la sensazione di autenticità e le istanze di giocabilità.

"Il dettaglio del gioco non si manifestava solo nelle città. Dovuta attenzione fu anche riposta nelle auto e nel sonoro. Per registrare il suono del motore, noleggiammo una Mercedes SLK da un concessionario di auto sportive, dicendo che l'avremmo usata per andarci in vacanza. Quella 'vacanza', ovvia-

"Senza fare nomi, qualcuno realizzò una bellissima canzone con uno degli artisti del gioco", dice Chudley. Riguardava un uomo di nome Jose e il titolo non è adatto alla pubblicazione: una produzione non ufficiale ed esplicitamente sessuale che, molto probabilmente, rimarrà per sempre fra le mura di Bizarre.

Dettagli in continuo mutamento come le impalcature o i contenuti delle affissioni pubblicitarie potevano quantomeno essere posizionati con precisione (foto sopra e sotto). Per un certo periodo, il team ha lavorato ad un gioco basato su licenza Mini (in alto a sinistra)

mente, si svolse all'interno di un'officina di test, sui rulli di un dinamometro per autovetture. Microfoni al loro posto, portammo il motore ripetutamente su di giri finché, alquanto inaspettatamente, esplose! Il gentile personale dell'officina ci aiutò a trasportare la Mercedes su una strada statale da dove avremmo potuto chiamare un carro attrezzi. Tutto andò per il verso giusto finché la società di noleggio non vide il rapporto inviato dall'officina sul motore della SLK: sapevano esattamente cos'avevamo fatto e Sega fu costretta a pagare migliaia di sterline per un motore sostitutivo".

**Al di là** dell'obiettivo di 'fotocopiare' vere città, *Metropolis Street Racer* ha una lunga lista di ambizioni da sfoggiare con orgoglio: una modalità carriera incentrata sulla possibilità di scommettere sulla propria performance in ogni evento, nonché l'uso dell'orologio interno di Dreamcast per determinare le impostazioni giorno/notte dei tracciati e persino la posizione del Sole. E poi ci sono le caratteristiche meno innovative, ma comunque prominenti: il soundtrack, ad esempio (vedi box 'Track designer'). I gioiosi brani musicali, raggruppati in stazioni radiofoniche fedeli alle varie ambientazioni cittadine, fanno parte dell'esperienza di *MSR* come ogni altra cosa, un'associazione che sembra improbabile possa occorrere nuovamente nel campo dei racing game seri. C'è mai stata qualche obiezione verso l'impiego di una colonna sonora che non fosse su licenza? "No, la musica era pianificata sin dal principio. Doveva adattarsi al gioco, e quella dei brani su licenza era un'opzione troppo costosa all'epoca. Richard [Jacques, sound producer di Sega per *MSR*] stabilì che la cosa migliore da fare fosse creare stili musicali e finte radio adatte alle varie città. È stata un'impresa alquanto notevole considerata la gran varietà di brani che è riuscito a comporre".

Ma l'aspetto più importante del CV del gioco è il sistema di Kudos che premiava la guida elegante e sportiva, e che è cresciuto ad ogni nuova edizione di *Project Gotham Racer* includendo un numero sempre più grande di manovre. L'esistenza di un sistema di combo in un genere come quello dei racing game non sarà cosa comune, ma la sua presenza non è più una sorpresa. Per l'epoca, comunque, la filosofia di *MSR* era alquanto anomala, e abbisogna di una spiegazione. "Sapevamo che il vero antagonista era *Gran Turismo*, ma volevamo fare qualcosa di diverso, qualcosa che accorciasse le distanze fra arcade e simulazione, un po' come avevamo fatto un paio d'anni prima con la serie di *Formula 1*: creare un pacchetto 'serio' che fosse facilmente accessibile, in particolare dal punto di vista della manovrabilità.

"Abbiamo lavorato duramente per trovare qualcosa che funzionasse con l'etica dei racing game e che al tempo stesso stimolasse l'immaginazione con qualcosa di nuovo. Dal momento che andavo pazzo per la velocità, ho riflettuto circa le mie esperienze di guida cercando di capire da dove nascesse l'eccitazione. Gareggiavo contro una Fiesta XR2 nella mia Toyota MR2 quando ho capito che la guida stylish era più esaltante della velocità. E così, sono nati i Kudos. Infatti ricordo di aver pensato ad un certo punto 'Wey hey! Finirò per morire!': da cui il messaggio 'Wey hey!' che appare nel gioco ogni volta che si esegue una derapata. Ai manager di Sega l'idea inizialmente non piacque, a differenza della gente impegnata nello sviluppo. Avevano chiesto uno street

> "Gareggiavo contro una Fiesta XR2 nella mia Toyota MR2, e ricordo di aver pensato 'Wey hey! Finirò per morire!': da cui il messaggio in MSR"

## TRACK DESIGNER

I brani musicali di Richard Jacques sono entrati di diritto nella storia recente di Sega. E malgrado il plauso ricevuto per il suo lavoro su *Headhunter*, l'audio realizzato per *MSR* è forse il più caratteristico e atipico. "È stato il progetto più lungo a cui abbia mai lavorato", dice Jacques. "Ho dovuto creare tutto praticamente da solo, con un po' di assistenza da parte del programmatore audio di Bizarre: 27 tracciati musicali che utilizzavano cantanti, rapper, tre chitarristi, bassi e ottoni, più alcuni strumenti overdubbed; musica addizionale per i menu; copioni per nove differenti DJ più tutta la registrazione e l'editing dei dialoghi; notizie meteorologiche e sul traffico; vere pubblicità radiofoniche per marchi come Tango, Rough Guide, Planet Perfecto Records, The Sports Café e molti altri; nonché tutto il sound design, le registrazioni e l'implementazione dei suoni della auto.

"Le canzoni erano intenzionalmente parodistiche e coprivano vari generi per adeguarsi alle diverse stazioni radiofoniche. Dal punto di vista dei testi, erano altrettanto volutamente scherzose. È stata una esperienza fantastica, e fra tutti i soundtrack che ho realizzato negli ultimi 12 anni, la maggior parte delle e-mail che ricevo riguardano quello di *MSR*. Certe persone guidano le loro macchine di tutti i giorni ascoltando le canzoni di *MSR* a tutto volume. Pensate un po'...".

Molto tempo prima dell'orgia di dettagli di *Project Gotham Racing 3*, Bizarre Creations si ingegnava per catturare il suono delle auto accuratamente. Ecco una sessione di registrazione senza esplosione

Chudley circa l'introduzione di *MSR*: "Non era certo una produzione hollywoodiana. Venne realizzata filmando una VX220 in corsa contro la Fiat Turbo di Kats per le strade di Londra, opportunamente chiuse al traffico"

"Avevamo sempre problemi con Westminster", dice Chudley circa il tracciato londinese. "Non riuscivamo a capire come mai fino a quando non scoprimmo l'enorme quantità di poligoni che Julie (McGurren, city artist per *MSR*) aveva impiegato per realizzare una semplice panchina davanti a un pub, perché amava la modellazione altamente dettagliata e voleva spingere la tecnologia"

racer, e dal momento che *Metropolis Street Racer* non rispettava gli stilemi di tutti gli altri street racer là fuori, erano un po' nervosi. Ma, gradualmente, li abbiamo convinti.

"Volevamo che chiunque potesse giocare a *MSR* secondo il proprio livello, e così abbiamo introdotto l'elemento della scommessa e la possibilità di stabilire l'obiettivo di ogni sfida. Se il giocatore sceglieva una sfida difficile, otteneva più Kudos. Ciononostante, il fallimento non comportava la perdita dei Kudos precedentemente ottenuti in quella sfida, dato che il gioco ricordava solo gli ultimi punteggi di ogni stage. A nostro parere si trattava di un sistema rivoluzionario: era il giocatore a stabilire la difficoltà, non il gioco stesso.

"Questo sistema sembrava funzionare davvero bene, ricompensando maggiormente i giocatori che si spingevano al limite. I problemi vennero fuori quando applicammo questa soluzione alla modalità carriera. Il gioco sbloccava eventi in base al numero totale di Kudos accumulati. Una volta raggiunto un certo livello, si rendevano disponibili tutte le competizioni successive. Ma dato che non potevamo prevedere l'abilità del giocatore, dovemmo stabilire dei livelli di Kudos molto bassi per abilitare le sfide, perché non volevamo che qualche giocatore restasse bloccato. L'inconveniente era che i giocatori più abili riuscivano a sbloccare tutte le sfide in pochissimo tempo, e così, dopo i primi tre o quattro 'capitoli', scoprivano di avere tutto il resto del gioco a disposizione, e si perdeva il senso di progressione".

## Sebbene sotto pressione

per via di una deadline continuamente posticipata, *MSR* non collassò sotto il peso del ritardi e non soffrì di quel guazzabuglio di idee ambiziose realizzate a metà solitamente frutto di considerazioni meramente commerciali. Ciò che Bizarre desiderava accadesse è, per la gran parte, accaduto, anche se l'intero progetto ha minacciato di trasformarsi in una sit-com durante le ultime fasi dello sviluppo.

"Il 1999 sembrava non finire mai: siamo stati in crunch time per tutto il tempo. Alcuni facevano 40 ore di straordinario a settimana. Questo periodo non è durato qualche mese, ma 14. Al di là dell'artwork, in quei giorni abbiamo praticamente scritto tutto il gioco. E dopo oltre un anno di sofferenze, *MSR* era pronto per essere testato. Sega decise di spedire un suo tester a Liverpool con l'incarico di formare un team con le persone che riusciva a trovare/addestrare. Avere il test team del publisher in loco è stato molto utile: un lusso che la gran parte degli sviluppatori non poteva permettersi.

"L'ultimo disco master venne prodotto dopo due intense notti di lavoro. Sul finire dell'ultima sera, con la consegna prevista per le 9 della mattina successiva, scrivemmo il primo set di dischi master. Uno dei primi problemi che scoprimmo riguardava la demo che andava in loop dopo aver avviato il programma. Avevamo preparato alcuni replay super-fichi che mostravano l'IA correre, derapare e sorpassare. Ma una volta portate su disco, scoprimmo che le IA si comportavano in modo anomalo: le auto procedevano in maniera bizzarra, schiantandosi l'una con l'altra a casaccio. Non proprio il miglior modo per mostrare il gioco al pubblico. Dopo un po' di hacking da parte di Walter [Lynsdale, techical director di *MSR*], il problema fu risolto.

"Ma c'è dell'altro circa il coinvolgimento di Walter nell'ultima fase. Secondo lui, far sì che le auto suonassero il clacson ogni volta che si schiantavano era la cosa più divertente del mondo, e probabilmente lo sarebbe stata se non l'avesse concepita nella notte in cui stavamo masterizzando. La successiva tornata di dischi ci venne riconsegnata alle 4 di mattina con un grosso problema: non c'era musica nella schermata iniziale! Uno dei programmatori aveva

> "Anche a gioco finito, alcune persone non avevano ancora capito che non si trattava di un racing game tradizionale"

## GRAFICA CUBISTA

"Realizzare giochi per un nuovo hardware è sempre rischioso", dice Chudley. "Eravamo passati attraverso diverse revisioni dell'hardware e delle librerie, e alla fine credevamo di avere tutto sotto controllo. Quando fu la volta di rilasciare un disco demo, venne pubblicato senza problemi e distribuito come allegato in esclusiva per una rispettabile testata dedicata a Dreamcast, ma un bug dell'hardware fece sì che gli alberi apparissero come cubi su certe versioni della console. Alla faccia delle più realistiche rappresentazioni metropolitane in circolazione...".

La prima apparizione di *Metropolis Street Racer* all'E3 (nel 1999) fu rovinosa e sfortunatamente provocò pessime reazioni in seno alla stampa. "Una frase in particolare, 'L'auto si comporta come un letto', rimane la mia preferita", dice Chudley.

## BACK TO FRONTS

**Durante l'intero periodo di sviluppo, Bizarre ha creato, scartato e ricreato diverse tipologie di menu e altrettanti temi grafici (alcuni dei quali, non tutti, pubblicati su questa pagina). I graffiti (immediatamente sotto) sembrano i meno appropriati, mentre il menu stile rubrica (in fondo, seconda foto da sinistra) è alquanto intrigante. La penultima immagine in basso a destra mostra com'era l'interfaccia in una delle primissime versioni del gioco, quando era semplicemente noto come *Metropolis*.**

deciso che non gli piaceva, e l'aveva semplicemente disabilitata. Il fatto è che aveva stabilito questo nella fase di release del gioco. La terza volta, per fortuna, fu quella in cui tutto andò bene, con i dischi masterizzati alle 5 di mattina e testati alle 6, mentre fuori imperversava una tempesta. Molto drammatico".

**Magari gli eventi** non erano propriamente da sit-com, ma di certo erano da soap opera. Alle 6 di mattina, dopo essere stato sveglio per 48 ore, Chudley andò via per prendere un aereo che lo avrebbe portato a Creta per sposarsi, dopo aver guidato nella tempesta inseguito da uno dei producer del gioco, il testimone.

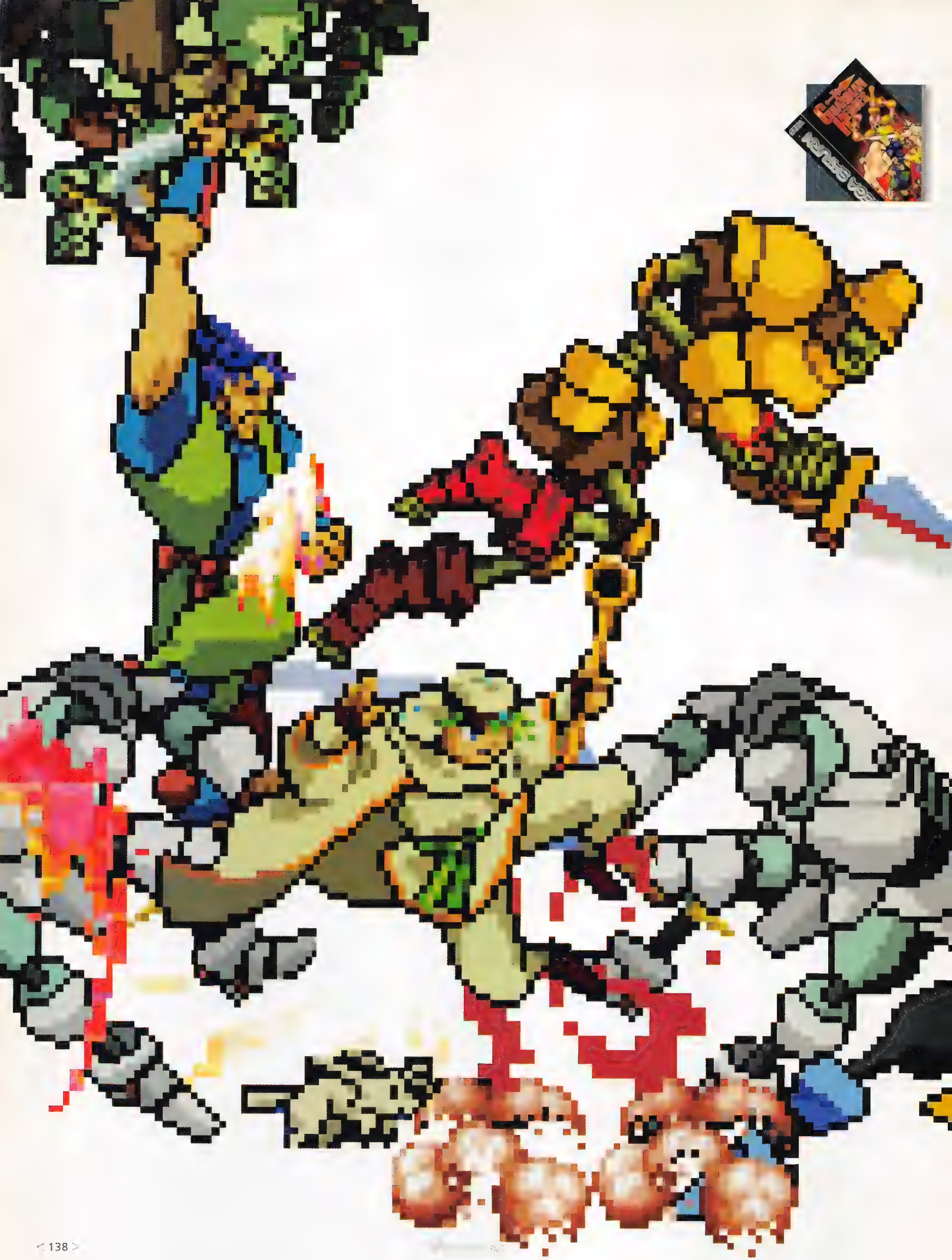
Un finale non troppo lieto attendeva però il gioco completo. "Fu commercializzato nel novembre del 2000, proprio quando Dreamcast stava vivendo il suo ultimo Natale. Malgrado la buona accoglienza della critica, il gioco vendette appena 120.000 copie. Questo è probabilmente dipeso da una serie di fattori, in parte dalla morte di Dreamcast e da alcuni bug importanti che erano rimasti nel gioco, ma anche dal ritardo accumulato. Inoltre, anche a gioco finito, alcune persone non avevano ancora capito che non si trattava di un racing game tradizionale. La pubblicità della versione americana non faceva praticamente menzione del sistema dei Kudos.

Se la targa customizzabile non era abbastanza grande da ospitare le vostre brillanti imprecazioni, *Metropolis Street Racer* permetteva anche di editare opportunamente i suoi messaggi a video

Sapevamo che Dreamcast era ormai su una gamba sola, e così chiedemmo a Sega il permesso di convertire il gioco su PS2. Ma ci venne negato. E questo ci ha lasciati praticamente senza altre chance. Il gioco è costato a Bizarre circa 1 milione di sterline [quasi 1 milione e mezzo di euro] e non c'era modo di recuperare quei soldi".

*MSR* è nato con un 'plop' e finito con un 'flop', ma non c'è dubbio che un buon numero di quei 120.000 acquirenti ricordi ancora con affetto il racing game di Bizarre. Era una produzione unica per una console insostituibile, una console che sembrava specializzata in giochi che significavano molto per troppe poche persone. Ma per fortuna, fra quelle poche persone ce n'erano di prominenti. "A quell'epoca, Microsoft stava facendo rumore circa il lancio di Xbox, e così la contattammo per vedere se era interessata ad un gioco di guida open-wheel di cui avevamo pronta una bozza di design. Ma sembrava molto più impressionata dal gioco che avevamo appena realizzato e, dal momento che avevamo i diritti su tutto ad eccezione del titolo, dalle ceneri di *Metropolis Street Racer* nacque *Project Gotham Racing*. Un anno dopo, e con l'inclusione di New York come quarta città, finimmo per vendere oltre due milioni di unità. Avevamo finalmente avuto il nostro gioco di lancio per un nuovo hardware!"

*Project Gotham Racing 3* raramente viaggia fuori strada come *MSR*, i cui tragitti più rischiosi attraversavano spoglie stradine interne, parchi e monumenti



# TIME EXTEND

## GUARDIAN HEROES

FORMATO: **SATURN**
PRODUTTORE: **SEGA**
SVILUPPATORE: **TREASURE**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA ORIGINALE: **1996**

### Il rissoso gioco Treasure ha affrontato il picchiaduro, ma è sopravvissuto per raccontare la storia di un genere abbandonato

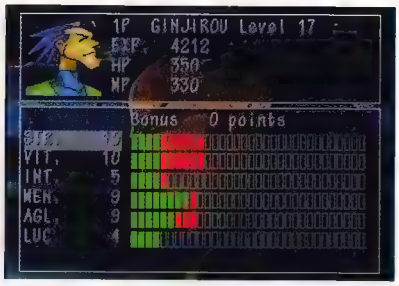
Quello dei picchiaduro a scorrimento è uno dei generi videoludici in servizio da più tempo: non è ancora in pensione, ma minaccia di andarci ogni volta che uno zoppicante *Final Fight: Streetwise* salta fuori per disfare il buon lavoro di un *Urban Chaos*. Il picchiaduro uno-contro-uno ha stabilito una solida relazione domestica con i giocatori, ma quello a scorrimento resta emarginato. L'arte dei beat'em uno-contro-molti è andata avanti, assorbita da miriadi di action game, ma è sempre la damigella d'onore, mai la sposa. È presente in molti titoli, ma è protagonista in pochi, ormai divorziata da quelle sale giochi in cui un tempo viveva un'esistenza beata e armoniosa, ed era in grado di esaltare i giocatori con combo istantanee e gratificanti mentre ne sfilava monete dalle tasche con crudeli boss fight.

Come esperienze singleplayer, i picchiaduro a scorrimento erano incompleti, endemicamente ingiusti per via del problema del 'punto debole'. Mentre il giocatore era indaffarato con un gruppetto di teppisti, altri gli giravano attorno o entravano dal lato opposto dello schermo per colpirlo alle spalle, costringendolo così ad usare una supermossa succhia-energia per abbattere tutti gli avversari. Era questa una situazione che, gradualmente ma inevitabilmente, avrebbe portato i giocatori solitari a gettare altre monete nel cabinato. Ma era anche una soluzione di design commercialmente arguta dal momento che quel punto debole poteva essere coperto da un secondo giocatore (o un terzo o un quarto), e quindi da più crediti, generando partite in cooperativa istantaneamente appaganti. Era inoltre alla base di una meccanica essenziale per un genere in cui pochi nemici sopravvivono ad un attacco frontale, ma al tempo stesso rischiava sempre di irritare, trasformando una progressione fatta di plateali gratificazioni in una caotica rissa per la sopravvivenza.

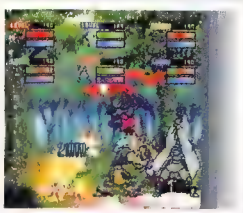
*Guardian Heroes*, pirotecnico picchiaduro a scorrimento ad opera di Treasure, faceva le cose diversamente. La sua soluzione era semplice e, come sempre quando si parla di Treasure, difficile da replicare: il Golden Warrior. I Guardian Heroes erano una banda di quattro vivaci avventurieri (Han, Ginjirou, Randy e Nicole) venuti in possesso di una spada incantata che, subito dopo, gli veniva strappata di mano per finire in quelle di uno scheletro guerriero redivivo, da quel momento in poi votato a servirli in virtù della riunione della spada con il suo legittimo proprietario.

Guardia del corpo definitiva e supremo compagno d'avventura, il Golden Warrior non aveva bisogno di essere accudito, ma gli si poteva comunque dire cosa fare. Indistruttibile ma non inarre-

Il maestro di spada Han, il ninja fulminante Ginjuro, il mago offensivo Randy e quello difensivo Nicole erano i quattro protagonisti di *GH*. La potenza fisica di Han produceva la minor quantità di caos a video rispetto alla crescente ondata di magie degli altri




**Il Golden Warrior (a destra) poteva ricevere sei differenti comandi, dall'inattività (che permetteva ai giocatori di ricavare maggiore esperienza dai combattimenti) fino allo scoppio d'ira psicopatica, una sequenza di attacchi speciali che terminava con una terrificante esplosione che ripuliva lo schermo da nemici e qualsiasi altra cosa**



## SIX APPEAL

**La modalità multiplayer di *Guardian Heroes* propone un'azione non distante da quella del gioco principale, gettando sei personaggi in un'arena per una battaglia all'ultimo sangue. Ciò che offriva era customizzazione, nonché l'opzione di associare ciascun combattente ad un giocatore umano attraverso il multitap di Saturn. È uno dei primi esempi di deathmatch brillante, superato sulla console solo da una sessione a *Death Tanks* o da una partita in dieci a *Bomberman*. I giocatori potevano personalizzarlo scegliendo squadre, punti esperienza e prelevando personaggi dalla line-up di 45 alternative proposte dal gioco, inclusi i boss più grandi (purché sbloccati). Ma c'era un lato negativo: i giocatori sleali potevano abusare della superiore mobilità di alcuni personaggi, muovendosi liberamente fra i piani di gioco ed eseguendo contemporaneamente attacchi dalla frustrante efficacia.**

stabile in combattimento, il guerriero ideato da Treasure rappresenta una compensazione al punto debole. Essenzialmente, è come un compagno silenzioso ma ricco, con crediti infiniti.

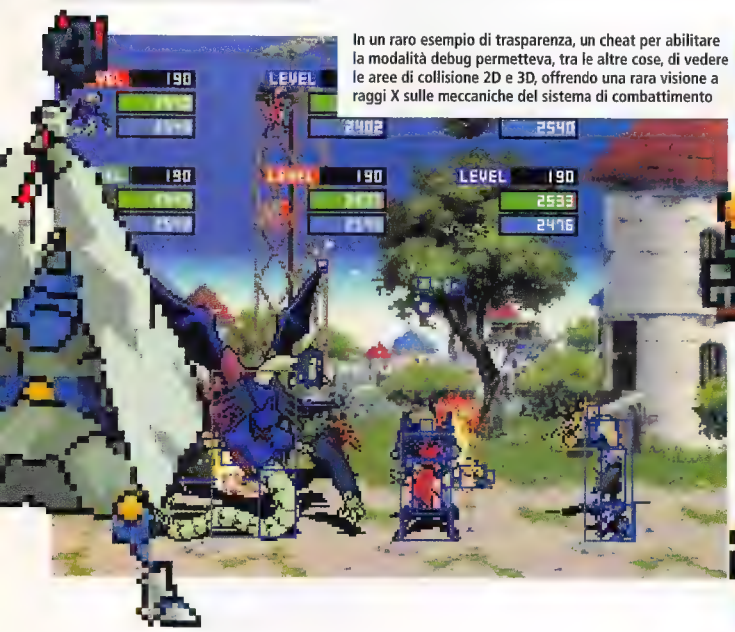
**Il Golden Warrior** è uno dei massimi esempi di game design benevolo, un regalo senza spese occulte. E, a differenza di molti compagni governati dall'IA, compensava la propria carenza di intelligenza con una brutalità senza limiti, lanciandosi a testa bassa in ogni rissa se non gli veniva ordinato altrimenti. Ciascuno dei quattro Guardian Heroes aveva una parata quasi impenetrabile dietro la quale rifugiarsi mentre il Golden Warrior agiva come il migliore NPC che si possa desiderare: pronto a prodursi in una efficace e sensazionale serie di attacchi furiosi dietro ordine del giocatore. Ma quali erano le conseguenze di tutto questo sulla curva di difficoltà?

La risposta di Treasure sembra essere questa: cosa importa? Cosa importa quando il gioco in sé è realizzato con una tale sicurezza ed eleganza, ravvivato da una valanga di sprite e spumeggianti mosse speciali? I campi di battaglia di *Guardian Heroes* sono intrisi di una vitalità così caotica che l'idea di mitigarla solo per assecondare l'inoffensiva morbidezza di una curva di difficoltà appare autolesionistico. Perché far sì che la vittoria sembri l'unico obiettivo quando il gioco in sé riesce a fare della partecipazione l'aspetto che conta davvero? *Guardian Heroes* creava trambusto e ne gestiva i risultati con immaginazione, generando scontri di inusitata violenza. Poi amplificava il tutto gettando sempre più nemici, di crescenti dimensioni, davanti ai meravigliosi attacchi magici e corpo a corpo prodotti dal giocatore, in un'orgia di sprite memorabili per disegno e animazione. Un secondo giocatore poteva unirsi a tutto questo (non in sostituzione del Golden Warrior), moltiplicando per due il delirio audiovisivo.

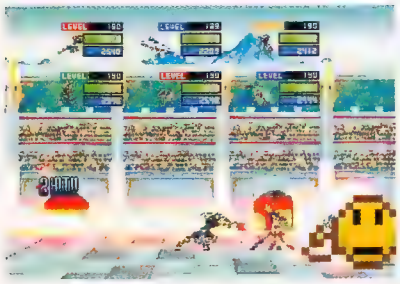
**Perché far sì che la vittoria sembri l'unico obiettivo quando il gioco in sé riesce a fare della partecipazione l'aspetto che conta davvero?**

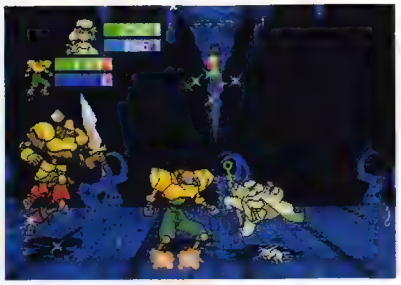
Il Golden Warrior serviva anche ad altro: mostrava ai giocatori esitanti o conservativi quanto si sarebbero potuti divertire se avessero smesso di fare le tartarughe, esaltando continuamente il brivido di lanciarsi in battaglia, agitando braccia e gambe, sputando magie dalle dita ed eseguendo soddisfacenti contro-combo.

Distratto com'era dalla tempesta di fuoco che spazzava lo schermo da destra a sinistra, il giocatore non aveva neanche il tempo di preoccuparsi del bilanciamento: la più semplice pressione del D-pad o di un tasto produceva effetti devastanti e azioni spettacolari, ogni mossa sovraccaricata offriva massimo feedback arrecando altrettanto danno. Nel mentre, l'intero campo di battaglia veniva zoomato avanti e indietro per mostrarne il più possibile. Anche rispetto agli standard attuali, è un disordine incredibilmente bello, in grado di ingoiare il personaggio del giocatore finché la catena di combo e magie non ha termine e corpi martoriati ricadono pesantemente al suolo. Ad impreziosire quello che già era un notevole motore di gestione degli sprite, gli avatar di ciascun personaggio su schermo campeggiavano di fianco alle rispettive barre energetiche replicandone le animazioni come ombre animate in miniatura. E come se questo non fosse abbastanza, un 'contagioso' sistema magico (in virtù del quale ogni corpo elettrificato, bruciato o congelato




**In un raro esempio di trasparenza, un cheat per abilitare la modalità debug permetteva, tra le altre cose, di vedere le aree di collisione 2D e 3D, offrendo una rara visione a raggi X sulle meccaniche del sistema di combattimento**





**Segno del tipico atteggiamento scherzoso di Treasure, *Guardian Heroes* includeva Golden Silver (al centro nella foto a sinistra), personaggio originario di *Gunstar Heroes* qui nel ruolo di boss. Quattro gemme 'Force' orbitavano sopra la sua testa, ciascuna specializzata in un devastante attacco magico**

trasmetteva il danno a chiunque toccasse, amico e nemico, purché non in parata) produceva reazioni a catena esplosive e imprevedibili. Tanto gli eroi quanto i loro nemici potevano eseguire spell imponenti che privilegiavano la quantità di contenuto grafico sulla stabilità del frame rate, producendo rallentamenti per certi versi esaltatori della potenza magica in azione.

**Profondità e agilità** furono trapiantate nel sistema di controllo scegliendo un parente di sangue, il picchiaduro uno-contro-uno, come donatore, e limitando il giocatore entro una serie di piani bidimensionali paralleli. In luogo dei campi isometrici offerti dai tradizionali picchiaduro a scorrimento, *Guardian Heroes* dava modo di saltare fra tre piani, offrendo così vie di fuga a chi fosse intrappolato in un nugolo di nemici, un modo per prodursi in manovre evasive, aggirare la folla per attaccarla da un punto vantaggioso o giusto per prendere un po' di fiato. Questi piani significavano la possibilità di eseguire complesse combinazioni col D-pad senza richiedere di allinearsi al bersaglio, aggiungendo schivate e counter ad un sistema di controllo che mai rinunciava alla sua fondamentale semplicità.

*Guardian Heroes* mostra come i videogiochi possano essere intricati senza essere delicati, rifiniti senza essere misurati, ed esaltare attraverso qualcosa che vada oltre la semplice fuga dalla punizione. I giochi migliori di Treasure non danno origine a copie, un fatto facilmente dimostrato dal loro appeal di nicchia, ma è difficile non credere che se anche *Guardian Heroes* avesse avuto un successo planetario, di imitazioni ce ne sarebbero comunque state poche. Il suo appeal (come nel caso di *Radiant Silvergun*, *Ikaruga*, *Gunstar Heroes*, *Bangai-o* e, più recentemente, *Gradius V*) è tanto nel concetto quanto nella realizzazione: l'abilità tecnica diventa elemento inseparabile del design. Senza la vivace ed energica presentazione delle idee alla base di questi giochi, il loro impatto ne risulterebbe mitigato.

È questa indivisibilità di idee e implementazione (un'impresa quasi sovrannaturale) che spiega la ragione per cui i giochi Treasure possano sembrare così magici. Senza dimenticare l'orgoglio e la strana pace mentale che deriva dal giocare a qualcosa che sembra far compiere alla console una ginnastica salutare, testandone i pregi piuttosto che facendola soffocare asmaticamente sotto le richieste di un pesante mondo in 3D per il quale non era ancora pronta.

Raramente si discute di *Guardian Heroes* con lo stesso tono reverenziale riservato a *Radiant Silvergun*, ma è una parte altrettanto vitale dell'eredità Saturn. È una meravigliosa singolarità, sebbene le manchino i puzzle elegantemente ingegnosi del summenzionato shooter. È tanto importante per la console Sega quanto *GTA: Vice City*, *God of War* o *MGS3* lo sono per PlayStation2, un vibrante attestato di ciò di cui la macchina era capace: una parte di essa tanto quanto l'architettura a doppia CPU che la rese una piattaforma relativamente scomoda su cui sviluppare. Il che non sorprende. Si dice che i cani finiscano per assomigliare ai loro padroni: come aspettarsi allora qualcosa di diverso da un compagno così fedele e amorevole come *Guardian Heroes*?

## FINALE A SCELTA

***Guardian Heroes* includeva 30 livelli, ma per vederne la fine era sufficiente completarne meno di un terzo. La maggior parte degli stage terminava con una serie di scelte che si intrecciavano con la guerra in corso fra l'umanità e gli 'Spiriti del Cielo e della Terra', e conducevano a finali alternativi. A seconda delle direzione prescelta, i giocatori affrontavano una varietà di boss finali, ciascuno dei quali era una conquista essenziale per coloro che desideravano colmare la rosa dei personaggi selezionabili nelle battaglie multiplayer.**

# Forum

**Forum Videogiochi**
Via Asiago 45, 20128 Milano
**E-mail:** videogiochi@futureitaly.it
**Web:** http://forum.gamesradar.it

VG22 (novembre/dicembre 2006)

**La next-generation avanza,** fra qualche giorno PS3 e Wii saranno nei negozi, insieme a una carriolata di software per PS2, Xbox, PC, PSP, DS e chissà quale altra piattaforma. E a me non importa. Anzi, permettetemi di riformulare: mi importa che non mi importi.

Giunto alla soglia dei quarant'anni, giocatore da una vita, sin da quando i miei mi misero in mano un Atari VCS molti lustri fa, mi ritrovo in uno stato di apatia verso il videogioco a cui non riesco a dare spiegazioni. So che l'argomento è stato trattato più volte in passato su questa ed altre riviste, che riaffiora con preoccupante regolarità sui forum dei siti specializzati e che molti potrebbero storcere il naso di fronte alla mia missiva. "Bravo, non ti diverti più a giocare. Ma allora perché scrivi a **Videogiochi**? Ciao e ricordati di chiudere la porta". Il fatto è che la fiamma della passione non è del tutto sopita: mi piace ancora tenermi informato su quanto accade (ecco perché seguo questa rivista), discutere con gli amici di fantascenari videoludici, seguire i trend del mercato, fare un giro fra gli scaffali del Media World più vicino a casa... Ma quando mi ritrovo pad in mano, non provo più le sensazioni di una volta, nemmeno lontanamente.

Per un certo periodo ho pensato che fosse una comune reazione ai molteplici stimoli della vita. La famiglia, il lavoro, lo sport, gli amici... Chi, a quasi quarant'anni, ha ancora tempo per i videogiochi? Be', io ce l'ho. O meglio ce l'avrei, ma quando mi sono accorto che guardare una puntata di 'Lost', seduto passivamente di fronte al televisore, mi procurava più gioia che addentrarmi nelle atmosfere cel-shaded di *Okami* ho iniziato a preoccuparmi.

Qualcuno dei miei amici (in gran parte giocatori appassionati) ha suggerito che fosse un passaggio obbligato per qualsiasi giocatore. "È capitato anche a me. Tranquillo, qualche mese lontano dalle console e passerà tutto". Le settimane, i mesi sono passati, ma la voglia di giocare è sempre pari a zero. Qualcun altro ha suggerito che fosse semplicemente una questione di piattaforme su cui giocare e, per diverso tempo, ho cercato di assecondare questa tesi. Non solo, ho anche provato ad allargare il mio bagaglio videoludico avvicinando generi che fino a quel momento non m'ero sognato di toccare nemmeno con un bastone. In quello che posso ora ragionevolmente definire come un attimo di follia, ho così affrontato di petto il genere dei giochi di ruolo, addentrandomi in una marea di JRPG prestatimi dagli amici di cui sopra. Quando mia moglie è entrata in salotto con un eloquente "Cos'è quella faccia disgustata? C'è qualche scena truculenta?", mentre in realtà stavo semplicemente affrontando l'ennesimo scontro casuale con dei folletti malvestiti, ho capito che quella non era la strada da percorrere. Così ho cercato riparo su PC. Qualsiasi media strilla a gran voce che "tutti giocano con i MMORPG", quindi ci sarà posto anche per me, no? *World of Warcraft*, aspettami! Macché. Noia, noia e noia.

"Vedrai che con la next-gen tornerai ad avere otto anni. Cerca di essere ottimista". Come un bambino in attesa che la maestra riconsegni i compiti in classe corretti, ho così atteso con insicura impazienza l'uscita di Xbox 360. Di più, ho addirittura comprato 360 al lancio, con la scusa di regalare qualcosa ai pargoletti per Natale (in realtà sono troppo piccoli per impugnare un qualsiasi pad, ma la consorte va tenuta buona in qualche modo). Zero. Sono così ricorso a quella che molti reputano la cura del mio male, quel Nintendo DS in grado di "trascinare casual gamer, giocatori disinnamorati del videogioco e qualsiasi hardcore gamer", provando ora la sgradevole sensazione di essere preso per il culo ogni qualvolta mi tocca leggere elogi sperticati al portatile Nintendo. "*Brain Training* è fenomenale!". "*Nintendogs* è divino!". "*Ouendan* è il miglior gioco di sempre". La mia impressione è che siano tutti giochini, accettabili se venduti al pubblico a un prezzo inferiore ai 10 euro e proponibili a full price solo nel 1993.

Mentre divoro le notizie su *Gears of War*, PS3 (ma è davvero così silenziosa?) e Wii, mi chiedo se si possa essere innamorati del videogioco senza amare i videogiochi, perché è questa la situazione che mi contraddistingue. Il sacro fuoco brucia ancora, lo sento, ma non riesce minimamente a scaldarmi. Ditemi voi cosa devo fare. Tagliare il cordone ombelicale e, armandomi di una buona dose di cinismo, rinunciare alla lettura di Videogiochi, alla navigazione quotidiana sui forum, alle chiacchierate con gli amici a sfondo videoludico, alle perlustrazioni al centro commerciale in cerca di un gioco ad un prezzo sensazionale (che comprerò e forse non giocherò mai) o continuare a sperare che, per qualche evento al momento imprevedibile (e alquanto improbabile), le sessioni di 20 ore di fronte a *Ocarina of Time* e le partite infinite ai primi *Winning Eleven* non siano solo un ricordo del passato?
**Uridium**

**Giunto alla soglia dei quarant'anni, giocatore da una vita, mi ritrovo in uno stato di apatia verso il videogioco a cui non riesco a dare spiegazioni**

Hai ragione: non è la prima volta che **Videogiochi** legge di questo genere di disaffezione. Il che è al tempo stesso naturale e preoccupante. Naturale perché "le cose cambiano". Preoccupante perché riflette il timore di ogni giocatore di arrivare all'appuntamento con il Gioco Tanto Atteso e scoprirsi indifferente al medesimo. È indubbio che l'età e il sempre minor tempo a disposizione incidano sulla propria disponibilità a sedersi per giocare ad *Okami* piuttosto che per vedere l'ultima puntata di 'Lost'. E di certo non aiuta l'avversione al rischio e all'innovazione di questa industria. Ad aggravare il tutto, quelle informazioni di cui ti dichiari avidamente ghiotto malgrado la tua scarsa propensione alla pratica ludica potrebbero essere un'altra (grossa) parte del problema: oltre a significare precognizione di ciò che attende in quasi ogni disco inserito nella propria console, rendono altresì difficoltoso godere del presente senza lasciarsi distrarre dal futuro. La soluzione? No, **Videogiochi** non la conosce. Ma forse la domanda da porsi è un'altra: esiste davvero un problema da risolvere? Uno non deve mica videogiocare per forza. O perché lo fanno gli altri. Uno videogioca per divertirsi, non per abitudine né per soddisfare istanze di integrazione sociale.

**Spett. redazione, vi** riscrivo in riferimento alla lettera che vi ho mandato sul numero 21 riguardante il problema PAL/NTSC in quanto mi sono rimasti ancora dei dubbi. Vorrei pertanto porvi alcune domande più specifiche e tecniche a riguardo:

1) Che differenza intercorre tra un gioco Xbox 360 NTSC e uno Xbox 360 PAL? Se il PAL può girare anche a 60Hz qualche adatta-

ONLINE FORUM
**Brevi estratti dal forum di discussione ufficiale di Videogiochi**

**Topic: Trovate il nome giusto e avrete un posto nella storia (videoludica)**
**Videogiochi ha messo in luce un gravissimo problema. In quanto lettori della migliore rivista italiana, utenti di GamesRadar.it, o semplici appassionati di videogiochi, dobbiamo sentirci in dovere di risolverlo. Mettete in moto il vostro 'definiziometro' e trovate il giusto termine per il genere 'alla *GTA*'.**
Maxlee

**PUFR: Politically Uncorrect Free Roaming**
Big BaAG

**RTCP: Rise To City Power**
Jacktheripper666

**FG: Fancazzeggius Game**
Cassius1988

**Cassius1988**
Sol Badguy

**FRG: Free Roaming Game**
**Ma non lo chiamano già così?**
Pulcinella89

**CCS: Criminal Career Simulation**
**FRCLE: Free Roaming Criminal Life Experience**
Frezzo

**Con l'arrivo delle console di nuova generazione, i casi di conversioni approssimative da NTSC a PAL dovrebbero essere un lontano, terribile ricordo. *DMC4* difficilmente arriverà nel Vecchio Continente nelle stesse condizioni del suo capostipite**

mento deve essere stato fatto almeno nel colore. Perché quindi se fatto girare con l'opzione PAL60 si vede a colori anche con il cavo in dotazione? La risoluzione del gioco è diversa?

2) In teoria basta mettere l'opzione PAL 60 e dovrebbe essere uguale all'NTSC. Mi chiedo quindi se l'opzione venga attivata via hardware o via software. Se è via hardware, perché non è stata fatta la stessa cosa su PlayStation 1 e 2? In teoria le software house avrebbero potuto lasciare il gioco così com'è senza adattarlo, e ognuno avrebbe deciso se giocare a 50 o 60Hz.

3) Se invece l'opzione si attiva tramite il software, perché non veniva sempre inclusa nei giochi? Vuol dire che tutti i giochi della nuova generazione hanno al loro interno l'opzione 50/60Hz?

4) Se sì, come si spiega che alcuni giochi 360 girino solo a 60Hz?

Spero di essere stato chiaro. A me piacerebbe che voi faceste uno speciale molto dettagliato e tecnico in merito, tra vecchio e nuovo, in quanto nei forum si trovano informazioni spesso discordanti. Visto il taglio adulto e professionale con cui trattate questa materia e il videogioco in generale, confido in voi per una risposta esauriente che possa togliere ogni dubbio a me e a tutti quei videogiocatori che fino ad ora si sono rivolti esclusivamente al mercato parallelo e vorrebbero passare al PAL nel caso ci fosse la conferma di avere un prodotto 100% uguale all'NTSC.

**Gianluca**

Nell'era dell'HDTV e dei televisori multistandard, uno speciale sull'annosa questione dei 50/60Hz ha ormai poco senso. Certo resta la curiosità del perché e del come, ma le risposte sarebbero molteplici e neanche soddisfacenti. In linea di massima, comunque, lo switch 50/60Hz esiste in hardware dai tempi di Dreamcast, ma va abilitato via software, e la volontà di certe software house di ostacolare l'esportazione verso mercati non ufficiali ha impedito il diffondersi di questa opzione. Inoltre, per quei giochi ricolmi di FMV, l'inclusione di una doppia frequenza era ostacolata dalla necessità di dover inserire nel DVD una seconda traccia sonora 'in sincrono' con filmati giocoforza accelerati dal passaggio dai 50 ai 60Hz. Almeno così diceva Squaresoft all'epoca. In ogni caso, è davvero acqua passata. O forse no?

## Ora mi sento solo, la mia ragazza mi vede spesso piangere. Ho disdetto il preordine della tua PS3, ma stai tranquillo, non sarebbe arrivata a breve

**Caro M.,**

Ora non ci sei più. 42 anni e te ne sei andato. Io, che ne ho 30, ti vedevo come un fratello maggiore. Ti ho conosciuto quando, 10 anni fa, venisti a casa mia con un Megadrive usato, che io cercavo disperatamente da affiancare al mio SNES. Alto, ben vestito, con i tratti orientali (giapponesi) della madre, ma bolognese DOC, e videogiocatore incallito.

Una malattia 'banale', l'epatite B, ti ha sempre dato il pretesto per fare ciò che avresti comunque fatto della tua vita: non avere figli, lavorare sodo e svagarti coi videogiochi. Ero appena entrato all'università quando la sera era un appuntamento quasi quotidiano correre da te (che ancora vivevi coi tuoi) con Super Console in mano, a leggere la tua Mega Console, confrontare le opinioni, discorrere sul futuro e il passato del videogioco, e poi, assieme, spegnere la luce e immergerci nel blu elettrico di quel 14 pollici con le ultime cartucce acquistate.

Da allora ne sono accadute tante: io mi sono laureato, tu sei andato a convivere con la donna con la quale, due anni fa, ti sei sposato, volendomi testimone. Ma durante il giorno telefonavi a me, dal lavoro, e mi sorprendevi con le news, i gossip ed ogni cosa ruotasse attorno al mondo di PS1 prima, di PS2 poi, con divagazioni nel regno, da te sempre stimato, del cubetto.

Io e te sappiamo quanto il videogioco possa essere un mondo vero, fatto di passione e protagonismo, gelosia ed amicizia. Un futuro mai completo, un divenire mai appagato, una curiosità fanciullesca, e per questo eterna: in sintesi, una vita.

Ad agosto sei entrato in ospedale, e hai scoperto cosa vuol dire sanità estiva in Italia: corsie vuote, medici diradati, analisi che non arrivano mai. Sei settimane, e mi hai lasciato. Nella tua camera di ospedale avevamo ricostruito la cameretta della casa dei tuoi: un 14 pollici, la PS2 e due joypad, e abbiamo giocato senza temere nulla, inconsapevolmente quasi felici di quei giorni solo per noi, una strana vacanza dalla città. Poi sei entrato in coma, due giorni dopo avermi ordinato di prenderti *GTA* per PSP, perchè almeno ti saresti "fatto un giro fuori". Sul volto avevi lo stesso sorriso infantile, da uomo mai cresciuto, di quando ti ho conosciuto.

Ora mi sento solo, la mia ragazza mi vede spesso piangere. Ho disdetto il preordine della tua PlayStation3, ma stai tranquillo, non sarebbe arrivata a breve, lo sai com'è Sony con le promesse: "come una bella donna", come dicevi tu. Non pensavo che la PlayStation2 sarebbe stata la tua ultima console. Tu volevi solo vedere un pochino oltre, vedere cosa arriva adesso, vedere un briciolo di futuro in più, ogni giorno. Chissà quale sarà la mia. La vedrò io per te, e te ne parlerò la sera, quando l'online gaming mi farà sentire quanta differenza passa tra la fisicità ed il virtuale.

Per ora invio questa lettera alla rivista che assieme a me leggevi sempre, che consideravi "davvero ben fatta", ma che non acquistavi mai, perchè non avevi il tempo di leggerla: "Loro scrivono in maniera professionale e sono davvero competenti", dicevi, "ma io ho troppa fretta di giocare". E facevi bene. Addio M.

**Ercules**

**Topic: Quando senti che il videogioco sta morendo dentro te..**

**Come posso spiegare questi ultimi mesi? Ho sempre avuto una passione fortissima per i videogiochi, ma ultimamente sento che c'è qualcosa che non va. Non ho più pazienza, spengo anche dopo mezz'ora. Belli i tempi in cui facevo le notti con *Final Fantasy*. Ora ho finito *Dragon Quest VIII* con molta calma, pur riconoscendo che è un capolavoro. Che la passione sia giunta al termine?**
Kratos81

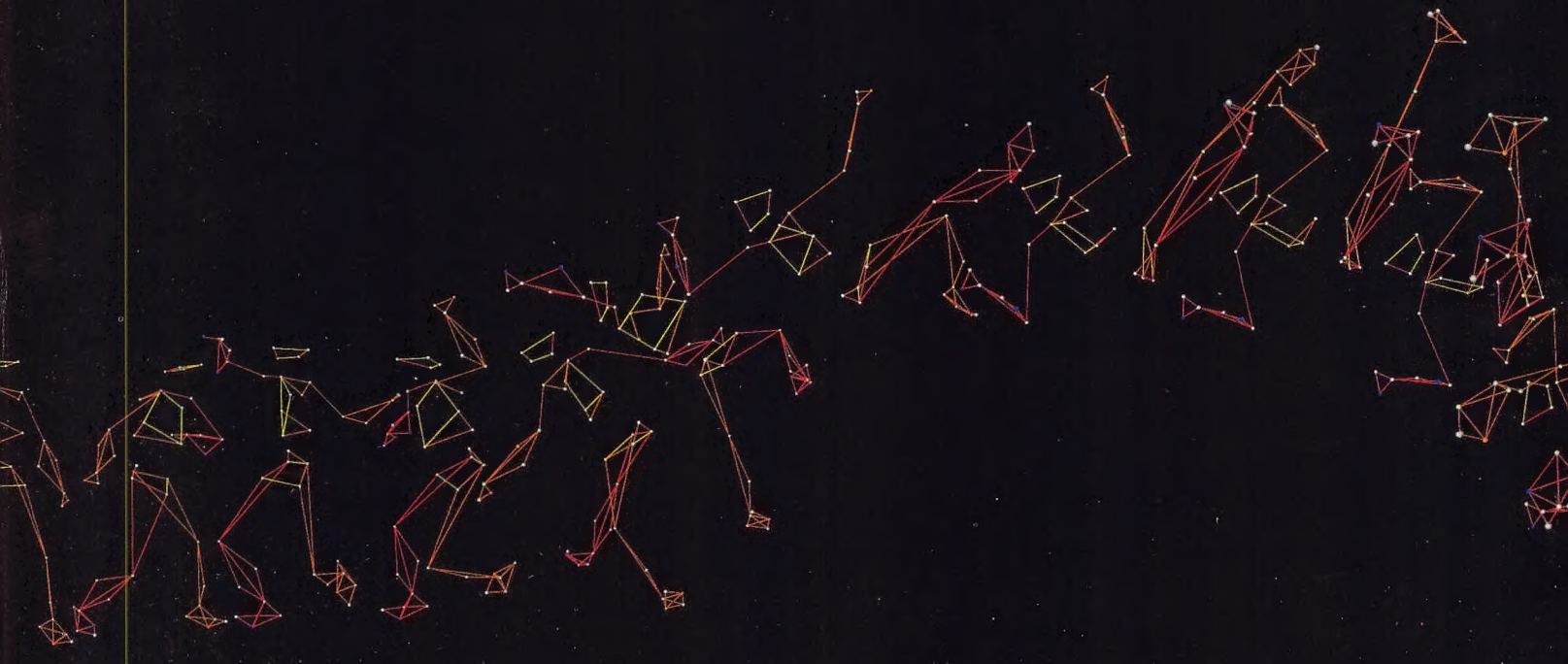
**Anch'io mi trovo in questa fase. Però non è la prima volta che ci passo, quindi so che è momentanea e non mi preoccupo troppo: fa bene anche staccare ogni tanto. Curiosamente l'altro periodo di 'stanca' è stato nel passaggio da PS1 a PS2. Poi per quanto mi riguarda, esorcizzo con attività collaterali che riguardano sempre il videogioco: risistemare la camera per creare la postazione di gioco definitiva, scrivere sui forum, raccattare tra l'usato e le offerte quello che mi sono perso negli ultimi anni, per poi impilare tutto rigorosamente in attesa che mi torni la voglia.**
Koji Kabuto

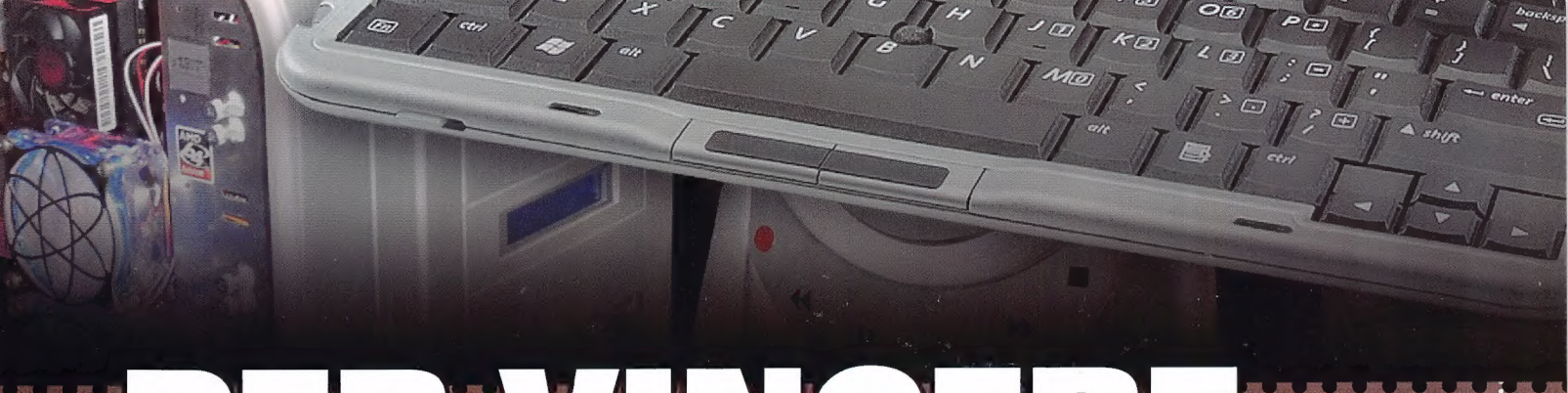
**Le vere passioni non muoiono, covano sotto la cenere. Apparteniamo ad una generazione che giocherà fino oltre la pensione.**
Cc84ars

**È una fase che attraversiamo tutti più volte. Io l'ultima volta l'ho passata l'anno scorso. Poi ho comprato *Trackmania*.**
Stefano Lucchi

# Nel prossimo numero

**Videogiochi** 24
in edicola a febbraio





# PER VINCERE... NON BASTA ESSERE ABILI

# SERVONO ANCHE I MEZZI GIUSTI!

CON DVD ALLEGATO!

## GIOCHI PER IL MIO COMPUTER HARDWARE

**CERCALA DAL 5 DICEMBRE IN TUTTE LE EDICOLE!**

Future
MEDIA WITH PASSION

# TUTTO L'HARDWARE PER GIOCARE AL MEGLIO

gamesradar.it

Future
MEDIA WITH PASSION

60023

BIMESTRALE - POSTE ITALIANE SPA - SPED. IN A.P. [illegible] 3 (CONV. IN L. 27/02/2004 N.46) ART.1, COMMA 1, DCB MILANO